
HOBBY
CONSOLAS
Revista independiente de
- 450 Ptas.
HOBBY PRESS
00106
8 424094 810017
REPORTAJE
Todos los lanzamientos para todas las consolas
NOVEDADES PARA EL VERANO
Turok 3
Perfect Dark
Nightmare Creatures 2
Winback
Silver
Pokémon Amarillo
PÓSTER GIGANTE
Vagrant Story
Parasite Eve 2
INFORME ESPECIAL
Así será la aventura que revolucionará el mundo de los videojuegos
Metal Gear Solid 2
Guías Prácticas de «Jedi Power Battles» y «Code: Veronica»

Sumario

Número 106 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Andrés Blázquez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

HOBBY PRESS

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 9/2000

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martín. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS GRUPO AXEL SPRINGER

Editorial

¿CONSOLA O PC?

Cada vez llegan a la redacción más cartas preguntándonos lo mismo: ¿las nuevas consolas, son realmente consolas o se están convirtiendo en PC's?
El hecho de que incluyan DVD, discos duros, procesadores cada vez más rápidos o chipsets gráficos de nueva generación (que en el caso de X-Box será incluso más avanzado que cualquiera que haya ahora mismo para PC) parece indicar que la frontera entre ambos formatos es cada vez más tenue.
La nuevas consolas tienen tal variedad de puertos de expansión que, en el futuro, seguro que podemos acoplarles cualquier periférico multimedia que cause furor en esos momentos. Sin embargo, tras reflexionar sobre el asunto (y con este editorial lo que pretendemos es que vosotros también lo hagáis) pensamos que la diferencia principal residirá en que el PC seguirá siendo una herramienta para el trabajo que, además, servirá para jugar. Y por su parte, las consolas se mantendrán, y nada hace pensar que vayan a cambiar, como un instrumento lúdico.
Lo que es innegable es que Sega. Sony, Nintendo o Microsoft no quieren rechazar las enormes posibilidades que se abren ante la imparable evolución tecnológica, aunque siempre supeditándolas al entretenimiento. Estamos asistiendo a una transformación de las consolas, que van aumentando su capacidad pero sin perder su sencillez de uso.
Se trata de una evolución lógica, que no tiene por que cambiar, si acaso mejorar, el concepto básico de la consola: una máquina para disfrutar jugando.

Juegos Sociales

LA QUINTA COLUMNA

Poco han tardado en explotar tan jugoso asunto. Como veis aquí a la derecha, los chicos de Infogrames, muy astutos ellos, se han sacado de la manga un videojuego basado en el programa/fenómeno de la televisión, El Gran Hermano. Hay que reconocer que la idea es buena, comercialmente hablando, claro, porque dejando a un lado las cuestiones sobre la calidad o el valor cultural del programa, no hay duda de que se trata de un evento de gran interés social. Al menos así lo demuestran los 10 millones de espectadores que lo siguen con fervor. Así pues, visto lo visto, otras compañías podrían continuar la estela de Infogrames y lanzar al mercado otros juegos basados en asuntos de interés social. Materia prima, desde luego, les sobra.

Por ejemplo, una buena opción sería un programa en el que el objetivo fuera superar el tráfico de las grandes ciudades. Una especie de «Driver», sólo que en vez de trabajar para la mafia, lo haríamos para un banco, y nuestra misión consistiría en llegar puntuales cada mañana. Habría dificultades de todo tipo: obras, manifestaciones, e incluso algún jefe final en forma de autobús de línea. Los items, clinex a veinte duros, nos pondrían los semáforos en verde, y si perdemos, nos echarían del trabajo.

Otra posibilidad sería el examen de selectividad. La forma más obvia de enfocarlo nos llevaría a un "trivial", pero si le echamos algo de imaginación, y con el beneplácito de los estudiantes, podríamos convertirlo en un beat'em up. El jugador combatiría contra "enemigos" como Platón, Aristóteles, Cervantes, Julio Cesar, malvadas hordas de ecuaciones, y como prueba final, un cuerpo a cuerpo contra el poderoso examinador.

Y ya puestos, algún programador nos tendría que obsequiar con un juego sobre la "marcha" de los fines de semana. Este debería ser un RPG. Los protagonistas, cuatro o cinco amigos, recorrerían un mundo tridimensional lleno de garitos, hamburgueserías y cines, pudiendo entablar conversaciones con los transeúntes, y donde los enfrentamientos cruciales serían contra bellas mozas (o apuestos muchachos, según el caso) con el fin de conquistarlas/os. El inventario del jugador estaría repleto de parámetros como encanto, "morro", facilidad de palabra, mientras que los enemigos rechazarían los ataques haciendo uso de la más absoluta indiferencia.

Bueno, ya veis que opciones no faltan, porque podríamos seguir con la declaración de la renta, la batalla por conseguir el mando a distancia en casa, la compra en el supermercado...

Manuel Del Campo

El programa de moda en versión PC

¡Un videojuego de El Gran Hermano!

La noticia nos ha pillado tan de sorpresa como a vosotros: Infogrames acaba de anunciar el desarrollo de un videojuego, de momento sólo para PC, basado en el programa/cotilleo de moda en televisión.

En el disco estarán presentes todos los participantes del concurso (tantos los actuales como los que ya no están en la casa), y el objetivo será ir superando las pruebas a que se nos someta mientras encarnamos el papel de nuestro personaje favorito. El premio serán algunos cortes de vídeo con imágenes de los mejores momentos del programa, incluyendo tanto escenas ya vistas como otras totalmente inéditas.

Como decimos, este curioso juego será en principio distribuido únicamente en formato para PC, a partir de junio. Aunque, si tiene éxito, quizá sea factible una conversión a consola...







La redacción de HC, atacada por seres de ultratumba

«Zombie Revenge», a la venta

Por fin «Zombie Revenge» está en la calle. Con unos cuantos meses de retraso, pero manteniendo intacto el encanto de sus purulentos protagonistas, los aficionados a eliminar zombies estamos otra vez de enhorabuena. Y para celebrarlo, nada mejor que la terrorífica visita de dos personajes recién salidos de sus tumbas. Algún que otro grito de terror, mucha risa nerviosa y un ataúd para cada uno con un kit de maquillaje, unos cuantos bichos y una copia del juego fueron el balance final de esta aterradora visita. Una vez más, gracias a Sega por permitirnos revivir el horror de una ciudad infestada de zombies. En un juego, claro.



Esta imagen es la prueba: ahí tenéis a los zombies que vinieron a visitarnos a la redacción, sosteniendo sonrientes los ataúdes que contenían la copia de «Zombie Revenge».

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

Ulala, feliz de ser mujer

La protagonista de «Space Channel 5», estrella de la publicidad

No es la primera vez que vemos a un personaje de videojuego anunciando un producto por televisión. Sin embargo, la imaginación de los japoneses no tiene límites, y han escogido a la bailarina de «Space Channel 5» para promocionar una nueva marca de compresas. Con alas y extrafinas, permiten bailar durante horas sin las incomodidades propias de "esos días". Vamos, que no sabemos si van a vender mucho, pero sin duda van a revolucionar el mundo de los videojuegos. Seguro que muy pronto veremos a Snake promocionando "gayumbos" para tipos duros.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	WWF Smackdown	(PS)
2	Pokémon Rojo	(GB)
3	Pokémon Azul	(GB)
4	Resident Evil: Code Veronica	(DC)
5	Euro 2000	(PS)
6	Pokémon Stadium	(N64)
7	Jedi Power Battles	(PS)
8	Syphon Filter 2	(PS)
9	Medal of Honour	(PS)
10	Medievil 2	(PS)

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Perfect Dark	(N64)
2	Legend of Mana	(PS)
3	Tony Hawks Pro Skater	(DC)
4	Vagrant Story	(PS)
5	Gaunlet Legends	(DC)
6	Pokémon Stadium	(N64)
7	Syphon Filter 2	(PS)
8	Pokémon Trading Car Game	(GB)
9	Wario Land 3	(GB)
10	WWF Smackdown	(PS)

La publi del mes

"Marditos" roedores

Lo mejor de «ChuChu Rocket!» es la posibilidad de echar una partidita con tu vecino sin necesidad de moverte de casa, aunque parece que estos franceses no han terminado de coger la idea y se han conectado a través del rodapié. Antes de que tu madre se ponga nerviosa, lo mejor es que recojas todo el queso que has esparcido por el suelo y pruebes a conectarte por teléfono a la sala de juegos más grande del mundo.



la web de moda

La primera URL pertenece a una web donde encontraréis partidas grabadas para vuestra VMU. ¿La segunda? Es la página oficial de «FurFighters», con 4 divertidos minijuegos para que paséis un buen rato mientras navegáis.

http://vgstrategies.miningco.com/games/vgstrategies/library/save/bl_savedc.htm
http://www.acclaim.com/games/furfighters/flash/gamesindex.html

Mola

• Ver publicado en esta sección algo que tú has escrito.
¿Yo? Sí, la verdad es que me mola tanto que por eso sigo escribiendo todos los meses.

• Que gracias a vuestro chat me haya salido novia.
Pues cuidala bien, no sea que a tu novia le salga otro novio a través del chat...

• El «Perfect Dark»: ya tengo el dinero reunido y voy al baño más de 20 veces al día por los nervios. ¡¡Ya queda poco!!
¡¡¡Pues ve preparando un pañal extra-grande, que por ahí viene!!!

• La nueva Lara Croft. Se puede ver que está muy bien integrada en el papel, la moza...
Eso, eso es precisamente lo que nos gusta, lo bien... integrada que está.

• Los próximos juegos para PlayStation.
Aquí tenemos un gran ejemplo de originalidad y frescura a la hora de participar en el sensor. ¡Gracias por tu aportación, majo!

• La justa proporción de hojas que tienen tanto la PSX como la Dreamcast... a ver si se mantiene cuando salga la PS2.
No creas que es fácil. Para ello contamos con un licenciado en matemáticas que hace los cálculos para que cada consola tenga sus páginas correspondientes según el número de lanzamientos.

• Que en mi instituto haya clones de casi toda las heroínas de videojuegos.
Vaya... ¿y a qué instituto decías que ibas? Es por ir a verte un día de estos.

• Lo bien que se ha portado Sega, regalando a todos sus usuarios el fantástico «ChuChu Rocket!».
Es el colmo, no sólo hacen buenos juegos, sino que encima los regalan, los tíos.

• Que se penalice la puntuación de los juegos que no estén traducidos (especialmente los RPG's).
Hombre, lo que molaría sería no tener que penalizarlos, porque eso significaría que están traducidos (o que todos hemos aprendido inglés de repente).

• El «International Track and Field», haces ejercicio desde casa (aunque solo con los dedos).
Sí, ten cuidado, a ver si te va a dar una lipotimia de tanto esfuerzo.

• Tener el «Final Fantasy VIII», el «Resident Evil 3», el «FIFA 2000», el «Gran Turismo 2», el «Donkey Kong 64» para N64 y perder el tiempo pensando en cuál jugar.
¿Y eso te mola? ¿Tú eres un poco rarito, no?

• Mi corte de pelo, clavadito al de Squall.
Pues ten cuidado, a ver si te van a tomar por un delincuente juvenil...

• La portada del número anterior... está bastante maciza la "Joanna Dark". Además, me gustan los reflejos de luz de sus protectores de metal... muy logrados.
Con que los "reflejos", ¿eh? Seguro que les has quitado el brillo de tanto mirarlos, pillín.



el sensor

Ni fu ni fa

• **El DVD en consolas; no me parece una buena idea.**
Pues lo mismo se decía del CD, y sin embargo ahí le tienes, en plena forma. Pero claro, para ser más prácticos, siempre podían incluir un microondas.

• **El juego de la Eurocopa: El mismo perro, pero con diferente collar, si lo comparamos con el «FIFA 2000».**
A ver si por lo menos en el juego la selección española puede ganar algún partidillo...

• **El dicho ése de "renovarse o morir". Si te costó lo tuyo conseguir la que tienes ahora se acabó la idea de tener una máquina "actual".**
No hemos entendido nada, pero sí, majo, seguro que tienes razón.

• **Que ya hayáis sacado la guía de un juego que apenas acababa de salir al mercado... ¿no creéis que os habéis anticipado un pelín?**
Es que en Hobby Consolas siempre estamos al día con las últimas novedades. Ya sabes: si crees que no necesitas ayuda... ¡no las consultes!

• **Que haya retrasos en Nintendo64 por falta de cartuchos. No me lo creo.**
Pues sí, majo, parece que tanto Pokémon ha desbordado las previsiones de Nintendo. Pero claro, si no te fías de nosotros...

• **Que la avalancha de juegos de «Pokémon» esté dejando sin cartuchos a los demás videojuegos.**
¡Díselo, díselo al de arriba, que no se lo cree!

• **El primer juego on line de Dreamcast, digamos que es un poco... "chuchurrío".**
Sí, claro: «Chu-Chu-Rio-cket!»

¿Y tú qué opinas?

Para este mes os habíamos pedido vuestra opinión sobre la nueva modelo que encarna a Lara Croft. Estas son algunas de ellas:

• *La chica está bastante bien, es guapa y demás, pero lo único que se consigue con tanto negocio es mercantilizar a la señorita Croft y conseguir que los usuarios no la identifiquen con la genial aventurera.*
(Eduardo Moreno Díaz)

• *No está mal, aunque un poco jovencita sí que es. Lo malo es que cada 2 por 3 sacan una nueva y no te acabas de acostumbrar a ninguna.*
(Carlos Manuel García Romero)

• *Me parece muy bien que se cambie cada cierto tiempo, ya que de esta manera no se identifica el modelo tridimensional con la modelo que hace de Lara en la realidad. Si se mantuviera una modelo para siempre, la gente podría llegar a admirar a la modelo como persona normal en vez de la imagen que representa, y eso perjudicaría al videojuego y a Lara.*
(Jorge Fernández Salas)

• *Cada vez que cambian de chica para que haga de Lara, se parece menos. Si fuera por su rostro Nell MC Andrew era la más parecida, y ahora ponen una chica que aún esta estudiando... En pocas palabras... ¡QUE VUELVA NELL!*
(Héctor Sánchez)

• *Pues a mi me parece que está estupenda. No obstante, yo prefiero a Lara Weller, aunque es cuestión de gustos. De todas formas a cualquiera de nosotros nos gustaría tener como novia a una de las "Laras", ¿o no?*
(JuHan Solo)

• *Estamos ante la mejor Lara Croft de todas. Es toda una belleza como se puede ver en la foto que habéis incluido. Creo que esta vez se ha cumplido eso de "a la 3ª va la vencida", porque han dado de lleno con la persona que mejor representa su escultural cuerpo y su... belleza.*
(Gonzalo Rodríguez)

• *La chica es maja, no lo niego, pero... se están pasando. Lara Croft no es un objeto. No pueden cambiar de modelo como si cambiaran de camisa. Están aprovechando su fama para ganar mucho dinero vendiendo su imagen, y eso lo veo mal.*
(Álvaro Monje Hernández)

• *Después de los cambios efectuados desde la primera, la verdad es que esta se acerca más al público joven, que es el mayoritario. Porque, aunque las demás también estaban bastante bien, esta chica tiene solo 17 añitos, y además está muy cerca de la idea de la Lara poligonal. No es tan espectacular como Nell McAndrew, pero yo la veo como la mejor Lara, y eso que la moza aún no ha abierto la boca.*
(José Muzas)

Y para el mes que viene: ¿Qué es lo que más os ha llamado más la atención en el pasado E3?

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

SUBEN

N64, que demuestra estar en plena forma con lanzamientos de la talla de «Perfect Dark», «IT&F» y «Winback».

LOS JUEGOS DE TERROR, «Galerians» en PlayStation y «Code Veronica» y «Zombie Revenge» en Dreamcast se encargarán de hacernos temblar este verano.

CHU-CHU ROCKET!, además de enviarse de modo gratuito a todos aquellos que se registren en Dreamarena, la competición europea promete emoción a raudales.

BAJAN

SNK, que abandona a los usuarios de Neo Geo Pocket al cerrar sus oficinas en USA y Europa.



Así que pasen 5 años...

Saturn abre el camino de los 32 bits.

Dos reportajes, dos, para un mes de lo más agitado. Saturn, la consola de 32 bits de Sega irrumpía con fuerza en el mercado, y para estar a la altura, nada mejor que mostrar sus capacidades a lo largo de 6 jugosas páginas. Por su parte, el E3 de Los Ángeles nos dejó boquiabiertos una vez más, del mismo modo que lo haría «Primal Rage» en todos los soportes. Una nota para curiosos, los dos juegos más fuertes del mes pertenecían a la consola de Sega: «Virtua Fighter» y «Daytona USA».

Los más vendidos (España)

1	Resident Evil Code: Veronica	(DC)
2	Pokémon Rojo	(GB)
3	Pokémon Azu	(GB)
4	V-Rally 2 Expert Edition	(DC)
5	Metal Gear Solid Color	(GB)
6	Medievil 2	(PS)
7	Jedi Power Battle	(PS)
8	Pokemon Stadium + Transfer Pak	(N64)
9	Super Mario Bros. Deluxe	(GB)
10	Bichos	(PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Japón)

1	Dance Dance Revolution 3rd Mix	(PS)
2	Super Robot Taisen Alpha	(PS)
3	FIFA Soccer World Championship	(PS2)
4	The Legend of Zelda: Mask of Mujula	(N64)
5	Sakura Taisen	(DC)
6	Kirby Star 64.	(N64)
7	F1 2000	(PS)
8	Rent A Hero No.1	(PS)
9	Breath of Fire IV	(PS)
10	Fever 2 Sankyo Official Pachinko Simulation	(PS)

No Mola

• ¿PS2 por 70.000 pesetas? Ya puede valer para construir misiles, porque a ese precio...
Calla, calla, que no está el horno para bollos.

• El aliento fétido de Némesis: mi padre creyó que eran mis calcetines.
¡¡Gracias a Dios que no son tus calcetines!!

• Que mi novia se enfade conmigo porque me paso el día jugando a la Play.
Pues dile que van a sacar el juego de El Gran Hermano y verás cómo cambia de opinión.

• Que se vaya la luz cuando estás a punto de acabar el «Resident Evil 3» y no has grabado para conseguir un mejor ranking.
Peor sería que se fuera la luz y el propio Nemesis saliera de la pantalla para discutir contigo sobre rankings...

• Que Sega sugiera en su publicidad que en la Tierra hay 6 BILLONES de jugadores. ¿Es que no saben que la población de este planeta es de "tan sólo" seis mil millones?
A ver majos, unas clases de cultura gratuitas: en EE.UU., un billón significa mil millones. Hacemos cuentas y... ¡vaya! ¡Da justo los 6.000 milloncejos!

• Que el «Perfect Dark» valga tan caro, y encima sin el Expansion Pak. Menuda estafa.
Es una cuestión de prioridades. ¿Qué prefieres? ¿Ropa y comida, o jugar a «Perfect Dark»? Yo creo que no hay color, ¿no?

• Que el reportaje del E3 no sea ní la mitad de bueno que el del año pasado.
¿Has visto lo que llevamos este mes? Si es que parece mentira que no nos conozcáis. ¿Pero cuándo os hemos defraudado?

• Que no le deis un 100 al «Perfect Dark» por no estar doblado al castellano.
Es que somos tan "tiquismiquis" que hasta a los juegos perfectos les encontramos algún fallo.

• ¿Qué tengo que hacer para que alguna vez me toque algo en vuestros concursos?
¿No lo sabes? Pues bien clarito que viene en las bases: ¡mandar el cupón! ¡Anda éste!

• Que SEGA vuelva a vender su consola a trozos (por el DVD). Esto me huele a Mega CD y 32X.
Claro, ahora vas al mercado y dices: "¡Cuarto y mitad de Dreamcast, por favor!"

• Que no hayáis dado un calendario de la Eurocopa 2000.
¿Cómo, que este año hay una Eurocopa? ¡Y yo sin enterarme! En fin, ¿y cuándo empieza?

• Que en la primera partida online que juego, un alemán me dé una paliza histórica.
¿Cómo? ¡Dime quién ha sido, que vamos todos a por él! ¡Achtung Deustchland, que vienen los españoles!

• Escribir tan lento con la Dreamcast mientras piensas en la factura del teléfono.
Quizá te salga más barato comprarte el teclado, ¿no? Hay que ser práctico, colega.

• Que SNK no se sume a la nueva generación de consolas.
Échale un vistazo a las noticias de este mes, porque mucho nos tememos que SNK no sólo no se suma, sino que se resta...

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Durante el E3 las compañías ponen las cartas sobre la mesa y nos desvelan la mayoría de los detalles de los juegos que os venimos hablando durante el resto del año, así que como ya es habitual, estas fechas veraniegas siempre decáen un poco en lo que a rumores de nuevos proyectos se refiere. No obstante, he logrado enterarme de algunos secretillos interesantes, como que la compañía Titanium Studios ha realizado una versión especial del primer **Quake** para Dreamcast.
¿Sorprendidos? Pues resulta que la cosa surgió como parte de una demostración de las posibilidades de Dreamcast a la hora de manejar juegos en red de manera conjunta con el PC. Y el asunto ha levantado tanto revuelo en Internet que están barajando la posibilidad de comercializar el juego, hasta ahora sólo disponible para unos pocos elegidos. Veremos en que queda la cosa, porque **id**, que sigue teniendo los derechos de Quake, parece más interesada en un **nuevo Doom,** que prepara de momento para PC. Pero después de ésto, no sería extraño que tuvieramos en breve noticias de una posible versión para Dreamcast.
Esta es muy buena: como leeréis en las siguientes páginas de noticias, Sony prepara el lanzamiento de su portátil **PS One**, con monitor plano de cuatro pulgadas y todo. A ello ha respondido Nintendo anunciando una nueva versión de su **Nintendo 64**. No sabemos muy bien a que se refieren, porque ya sabéis el secretismo de esta compañía a la hora de anunciar sus proyectos, pero no es descabellado pensar que dentro de poco tendremos una nueva portátil de Nintendo. ¡Y esta vez de 64 bits!
No se vosotros, pero yo estoy un poco cansado de que nos anuncien tantas consolas y que no lleguen nunca. ¡Que salgan ya de una vez, por Dios!

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
José Muzas, M. Hayach, Vicent Francisco, Florencio Martínez Sala, Pol Allué-Creus Pedemonte, Miguel María Torres Rojas, Rafael Giner Gómez, José Ramos, David Santos González, Antonio Cayuela, Joan Bonet, Manuel Beller, Scrutinizer, Rogelio, Pablo de Carlos Fernández, Pedro Velarde Tejada, Alex, Nacho Azañón García-Granados, Eduardo Moreno Díaz, Eduardo del Río, Mario García Moreno, Jordi Gómez, Sergio Gadea Carretero, Jose María Cobos, y tres anónimos.



Sega se decantó por el campeón de liga

Dreamcast será el próximo patrocinador del Depor

A partir de la próxima temporada, el actual Campeón de la Liga Española de Fútbol lucirá en sus camisetas como publicidad el logotipo de Dreamcast.
Según el acuerdo firmado durante el mes de junio, la consola de Sega patrocinará al Deportivo de la Coruña en todas las competiciones oficiales, lo cual incluirá la representación del equipo en la próxima edición de la Liga de Campeones.
Esperamos que este acuerdo ayude a que el flamante actual campeón de la competición española haga una estupenda campaña la temporada que viene.



Jose Angel Sánchez, Director General de Sega España, y Augusto César Lendoiro, presidente del club gallego, muestran las nuevas camisetas.



Nintendo lanza una versión especial de N64

Pikachu ya tiene su propia consola

Dentro de poco los fans de Pikachu tendrán la oportunidad de hacerse con una edición especial limitada de Nintendo 64. Esta curiosa versión, que será lanzada en Japón durante el mes de julio, estará decorada en unos tonos azules y amarillos.
En la parte derecha se habilitará un espacio ligeramente superior al habitual, donde irá colocada una imagen de Pikachu en relieve. Como curiosidad, sabed que el botón de encendido y apagado será una PokéBall, y el de Reset estará situado en el pie del propio Pikachu.
No se sabe todavía con exactitud la fecha de lanzamiento en nuestro país, aunque se espera que aparezca a finales de este año o comienzos del próximo.

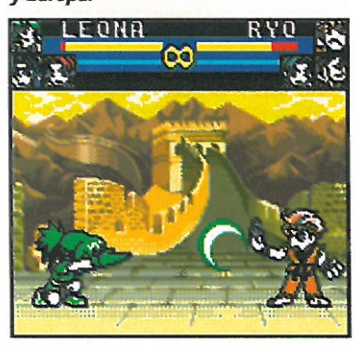


Se acabó la distribución de Neo Geo Pocket

SNK cierra en Europa y EE.UU.



La indudable calidad de los juegos de Neo Geo Pocket no han servido para lograr el éxito de esta consola en USA y Europa.



El pasado mes de junio SNK anunció el cierre de sus oficinas en Europa y EE.UU., quedando activa sólo en el mercado japonés. Las consecuencias directas de esta acción serán el cese de la distribución de la consola Neo Geo Pocket Color, así como de todos los juegos previstos para esta consola, Dreamcast y PlayStation.
Según miembros de la compañía, parece que la causa a la que se achaca esta desaparición son las escasas ventas que se han registrado en ambos mercados, puesto que sólo se han alcanzado los niveles propuestos en el Reino Unido.
Parece que la calidad de la consola portátil no bastó para garantizar el éxito económico.

Sega regala el primer juego online

«Chu Chu Rocket!» gratis en Dreamarena

Como celebración por la creación de Dreamarena Ltd., y la inauguración del juego en red a través de Dreamcast, Sega ha anunciado que regalará «Chuchu Rocket!» a todos aquellos usuarios que se den de alta en el portal de Dreamcast en Internet, Dreamarena. De modo que, si tienes una consola, y aún no te has conectado, ya puedes darte de alta en Dreamarena y solicitar tu propia copia gratuita del juego, que te llegará por correo a casa algunos días después.
Además, desde el 9 de junio, Sega incluye este título en la configuración básica de venta de la consola, manteniendo intacto el precio en 39.990 ptas.
La intención de Sega es facilitar a todos los usuarios de Dreamcast la oportunidad de experimentar el juego en red.





Ser tú mismo. Crear tu propio entorno: ésta es la clave para conquistar un mundo propio. Así es MBK. Un nuevo mundo con nuevos colores, nuevo estilo y nuevos diseños. Una línea de scooters pensada para ti, que eres diferente de los demás. Da vida a tu nuevo universo. Súbete a una MBK. Tu nuevo mundo.

MBK

A NEW WORLD



HC News

SEGA JAPÓN TIENE NUEVO PRESIDENTE
El bajo nivel de ventas de Dreamcast en Japón ha provocado la destitución de Shoichiro Irimajiri como Presidente de Sega, que ahora se dedicará al diseño de la máquina sucesora de Dreamcast. Su puesto lo ocupará Isao Ohkawa, antiguo presidente de una compañía anexa a Sega en Japón.

ACABA LA PROMOCIÓN DONKEY KONG 64
Si ya tenías el Expansion Pak antes de comprar este juego, y aún no has aprovechado la promoción de Nintendo para cambiarlo por un mando de control, hazlo cuanto antes, ya que la promoción acaba el 1 de julio.

UBI SOFT Y JACQUES VILLENEUVE, JUNTOS
Ubi acaba de anunciar un acuerdo con el piloto de Fórmula 1 para el desarrollo de un juego de coches futurista previsto para las consolas con acceso a Internet, en el 2001. Además, se organizará una competición a través de Internet en la que participará el propio Villeneuve.

VIRGIN DISTRIBUIRÁ LOS TÍTULOS DE SWING!
A partir de ahora, Virgin distribuirá en Europa los títulos de la compañía alemana Swing!. El acuerdo abarca a todos los formatos de entretenimiento actuales y futuros.

«SOUL CALIBUR 2» PODRÍA SALIR EN DREAMCAST
Los rumores sobre la conversión a Dreamcast de la segunda parte del genial juego de lucha han empezado a correr después de que Namco no desmintiese la posibilidad de una versión doméstica de «Soul Calibur 2». La consola de Sega podría beneficiarse en breve de una versión mejorada del juego que dentro de poco estará en los salones recreativos.

Sony rediseña su consola de 32 bits

Psone, la nueva PlayStation portátil

El pasado 8 de junio, Sony anunció la creación de un nuevo diseño portátil para PlayStation, que desde ahora será conocido como PSone. El renovado aspecto que podéis ver junto a estas líneas, además de reducir a una tercera parte el tamaño de la anterior consola, posee un tono más claro y unas líneas más redondeadas y acordes con los gustos actuales.
Técnicamente no se ha retocado ningún elemento de la consola, por lo que Psone mantendrá exactamente las mismas funciones de la PlayStation original.
Las nuevas características de Psone son:
- Su reducido diseño permitirá transportarla con facilidad de un lugar a otro, aunque será obligatorio conectarla a una toma de corriente.
- Como veis en la imagen, también aparecerá un adaptador para conectar teléfonos móviles, con los que el usuario podrá recibir información, programas o intercambiar información con otros usuarios. Sony tiene previsto instalar varios servidores para este servicio
- También se venderá una pantalla LCD, diseñada especialmente para Psone.
- Será compatible con los casi 900 títulos que ya existen y los que aparecerán en el futuro.

La consola saldrá en Japón a un precio de 15.000 yenes (25.000 ptas. aproximadamente), y Sony España ha declarado que será lanzada en nuestro país durante el otoño de este año, antes de la aparición de PS 2. Tanto el adaptador para móviles como la pantalla LCD también serán lanzados, aunque aún no se sabe con exactitud la fecha.

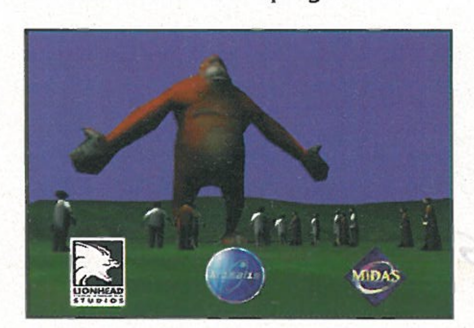


Este es el aspecto que tiene la nueva versión de PlayStation. Sin llegar a ser una portátil, su pequeño tamaño ofrecerá a los usuarios las ventajas de las consolas más manejables.

Acclaim lo traerá en Diciembre

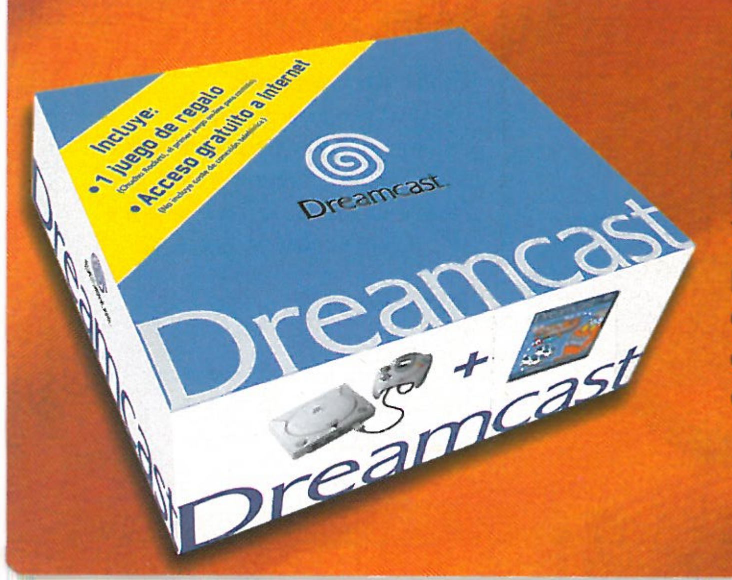
«Black & White», también para PSX

Según informaciones recientes, la compañía Midas acaba de hacerse con los derechos de distribución de «Black & White», uno de los mejores títulos de estrategia.
Gracias a este acuerdo, Acclaim (que es quien distribuye en exclusiva en el mercado español los juegos de Midas) se encargará de lanzar a finales de año la versión que ahora se está preparando para la consola de Sony.
Como ya sabéis «Black & White» es un innovador juego de estrategia en tiempo real, donde controlamos con total libertad la vida de una criatura de enormes dimensiones, quien además puede dirigir el destino de varias civilizaciones sobre las que gobierna.



CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.





Plug & Play

A TIROS CON TU DREAMCAST

Una pistola de luz

Con la inminente salida de «Virtua Cop 2» para DC, y para aquellos rezagados que no se hayan hecho todavía con «The House of the Dead 2», Thrustmaster lanza una nueva pistola de luz. Además de incluir un botón más que la pistola de Sega y contar con funciones de autodisparo y recarga automática, este mando cuenta con funciones de recarga manual y con una ranura para introducir la VMU o el Vibration Pak. Por otro lado, como ya ocurría con el periférico oficial, esta pistola cuenta con una cruceta digital para permitir el movimiento durante el juego.

ESTE PERIFÉRICO ES LA CAÑA



Pesca frente a tu televisor

Interact saca al mercado la que, hasta ahora, es la única caña de pescar que le hace la competencia al periférico de Sega. Con las mismas funciones de movimiento analógico, recogida de carrete, puerto para vibración o tarjeta de memoria y con un aspecto muy similar, se convierte en el periférico ideal para disfrutar de«Sega Bass Fishing», cuando sea distribuido en nuestro país, y el único modo de sacar todo el partido a los juegos de pesca.

GAME BOY AÚN MÁS PORTÁTIL

MGK trae a España la nueva funda de transporte para Game Boy

Hip Clip es el método más sencillo y cómodo para poder llevar tu Game Boy a todas partes. Esta funda protectora de Nyko está fabricada en un material muy resistente y se acopla al cinturón con suma facilidad, permitiendo la extracción de la consola en cualquier momento. Además está fabricado en 4 colores transparentes, para que no dejéis de ir a la moda cuando transportéis vuestra Game Boy este verano.

NASCAR RACING WHEEL PARA PS

Un volante de alta competición

Recién presentado en el E3 de Los Angeles, y con la compatibilidad con PS2 por bandera, Thrustmaster nos ofrece un nuevo volante para PS cuyas principales virtudes son la fiabilidad de control y total compatibilidad con los juegos de la consola de Sony. Este mando cuenta con pedales analógicos de acelerador y freno y está equipado con dos botones para el cambio de marchas secuencial. Por si fuera poco, este periférico llega avalado por Nascar, y cuenta con dos servomotores de vibración.

INTERACT PRESENTA UN NUEVO PAD PARA DREAMCAST

Quantum Fighter mejora la lucha de 128 bits

Ya disponible en nuestro país al precio de 5.490 ptas, llega el primer control pad programable para la consola de Sega. Además de incluir los controles analógico y digital, y las dos ranuras para la tarjeta de memoria y el Vibration Pak, cuenta con botones programables para hacer más sencilla la ejecución de los ataques especiales. De este modo no se os volverán a resistir los mejores combos de «Soul Calibur».

Recomendados

Volantes:
- PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
- PS: Mc Laren F1 ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible
- DC: Pumpaction Blaster ★★★½

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Memory Pak x 32 ★★★★
- DC: VMS ★★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Scream Dual Shock ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

¡AHORA PIKACHU Y TÚ!

Nintendo

GAME BOY™

POKéMON™

Edición Especial Pikachu

Edición Amarilla

Empieza la aventura con Pikachu a tu lado y nunca estarás solo, igual que en la serie de TV. Con Pokémon™ Edición Especial Pikachu descubrirás nuevas estrategias, nuevos modos de lucha y recibirás premios especiales si mantienes a Pikachu contento.

Pokémon™ AMARILLO. ¡Ahora Pikachu y tú!



pokemon.nintendo.es

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

EL NACIMIENTO DE UN MITO



La presentación de Metal Gear Solid 2 en el pasado E3 de Los Angeles supuso todo un acontecimiento. Después de ver aquellas imágenes nadie duda de que estamos ante un juego revolucionario, que marcará un antes y un después en la historia de las consolas. En este reportaje descubriréis toda la información que hasta el momento ha trascendido sobre el juego, que no llegará a las tiendas hasta finales del 2001



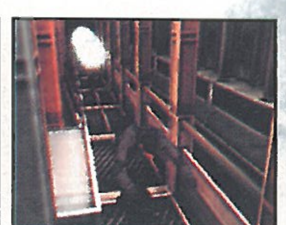
















La Historia

Sons of Liberty retomará el argumento donde lo dejó el anterior Metal Gear: al parecer, finalmente Revolver Ocelot logró escapar con un disco con toda la información sobre los experimentos llevados a cabo sobre Metal Gear REX. De alguna manera, esta información es distribuida a nivel mundial, y las naciones con capacidad nuclear crean sus propias versiones de Metal Gear. Todo estará lleno de lo que Kojima califica como "pseudo-Metal Gears". Solid Snake, que en el juego anterior se vio forzado a aceptar el encargo de la misión, decidirá esta vez de manera voluntaria retomar su puesto como agente secreto para hacer frente a esta situación.

Apenas se conocen detalles de los escenarios donde se desarrollará esta nueva aventura, pero ya es seguro que la isla de Manhattan, en Nueva York, será el destino principal de Solid Snake, y que gran parte de la acción tendrá lugar en un gigantesco petrolero en alta mar.

En cuanto a los personajes, además de Snake, tendremos de vuelta a Revolver Ocelot y a Otakon, y hay rumores de que también podría aparecer el propio Liquid Snake. Junto a ellos, se presentará un nuevo grupo de enemigos, los Sons of Liberty que dan nombre al juego, y que sustituirán a los rebeldes de Fox Hound del juego original. Todavía no se conocen detalles sobre las habilidades y el origen de estos soldados.



La duración del juego todavía es desconocida para los propios programadores, al encontrarse aún en plena fase de desarrollo, pero Kojima ha apuntado que, como mínimo, tendrá la misma duración que el anterior Metal Gear, aunque debido a la mayor capacidad de PS 2 podría ser un incluso un poquito más largo.

Kojima estima que «MGS:2» utilizará un 50% de la capacidad de la consola, aunque reconoce que la clave no está en el poder de la misma, sino en cómo se sepa utilizar.



El personaje de Solid Snake está basado en el de Snake Plissken, encarnado por el actor Kurt Russel en la película "1997: Rescate en Nueva York". No es por tanto casualidad que sea en esta ciudad donde se vaya a desarrollar gran parte de esta nueva aventura.



Otra de las mejoras del sistema de combate va a ser la posibilidad de seleccionar la parte del cuerpo del enemigo a la que queremos disparar. Por ejemplo, un disparo a la cabeza significará su muerte instantánea, pero en muchos casos será necesario apuntar a puntos específicos, como un brazo o los tobillos, porque los soldados estarán protegidos en el resto de las zonas de sus cuerpos.













Sistema de juego

Snake va a poder realizar todos los movimientos del juego anterior, junto a otros nuevos, como colgarse, trepar agarrándose con una y otra mano sucesivamente en los salientes, realizar más maniobras de combate cuerpo a cuerpo e incluso dar saltos mortales. Pese a todas estas acciones, los controles van a seguir siendo muy simples y directos, aunque gracias al nuevo Dual Shock analógico, podremos variar la velocidad de la acción, trepar más rápido o apuntar más deprisa en función de la velocidad con la que pulsemos los botones. También se ha ampliado el uso del modo en primera persona, que será imprescindible en numerosas ocasiones para deshacernos de los soldados enemigos.

En este sentido, la IA de los enemigos va a ser mucho más avanzada, de manera que esta vez nos vamos a enfrentar a grupos de soldados que emplearán tácticas cooperativas según donde tenga lugar la lucha, el arma tenga equipada Snake, etc. De esta manera los combates serán mucho más complicados y divertidos a la vez. Evidentemente, Snake también contará con nuevos trucos para defenderse de ellos, como hacer que las balas reboten en las paredes para herirles sin verles, utilizar elementos de los escenarios (como armarios) para esconderse de ellos, emplear puertas como escudos, e incluso ocultar los cuerpos de los guardias para evitar ser descubiertos.

Kojima ha desvelado detalles muy interesantes acerca del grado de violencia que contendrá el juego. Al principio de la aventura se le planteará al jugador una serie de decisiones que determinarán a que grupo de edad pertenece, y dependiendo de ello, el juego podrá incluir sangre o no, y si es un jugador adulto, habrá escenas mucho más violentas. Y ahí no acaba la cosa, porque Kojima andaba dándole vueltas a un método para que el juego pueda leer la información del reproductor de DVD y conocer que tipo de películas ha visto el jugador. Algo similar a cuando Psycho Mantis leía nuestra tarjeta de memoria en el primer Metal Gear, pero mucho más sofisticado, porque si por ejemplo nos gustan las películas de terror, el juego mostrara escenas más "gores" de lo normal. Veremos si al final es cierto.

Pero Kojima ha dejado claro que, al igual que en el anterior Metal Gear, los combates no serán lo más importante en el juego, sino la emoción de esconderse, de jugar al gato y al ratón con el enemigo.

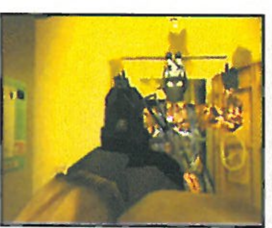
Sonido

La banda sonora jugará un papel mucho más importante que en el juego anterior. La idea será que el jugador crea que tiene una orquesta en directo tocando en el salón de su casa. Este efecto se conseguirá porque ahora, en vez de ofrecer otra melodía cada vez que haya un cambio brusco en el desarrollo, lo que habrá será una variación dentro de la misma pista. Por ejemplo, si Solid va caminando y está a punto de ser descubierto, en vez de utilizar otra melodía, permanecerá la misma pero sólo con la base rítmica. Será una forma de enlazar mucho mejor las diferentes situaciones y de que la música juegue un papel más interactivo con la acción. Por cierto, que esta vez el responsable de la banda sonora será Harry Gregson Williams, que entre otras ha realizado las bandas sonoras de La Roca, Armageddon y Enemigo Público.

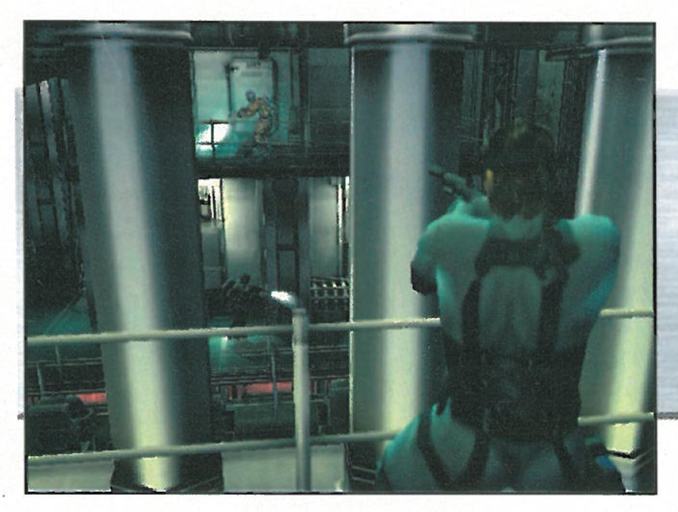


La fascinación de Kojima por el mundo del cine se verá plasmada en multitud de elementos del juego. Él mismo ha apuntado que en el vídeo de presentación de «MGS 2» se puede apreciar la influencia de la película Terminator 2, así como de la escena a cámara lenta del tiroteo en la sala de columnas de The Matrix.







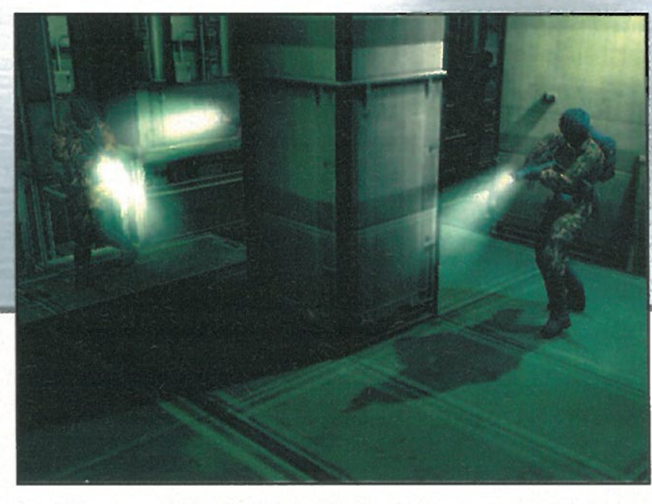
Kojima está intentando que se refleje la acción como si hubiera alguien filmando dentro del juego con una cámara real. Las secuencias serán mucho más cinematográficas, con cámaras más dinámicas que nunca entorpezcan la visión del juego.

Gráficos

Como os adelantábamos el mes pasado, Kojima no se cansa de repetir que su objetivo es la búsqueda del mayor realismo, y a ello supeditará toda la calidad gráfica del juego. Los alardes visuales no servirán para demostrar la capacidad de la consola, sino para crear un mundo real. La idea es transmitir al jugador sensaciones de calor, frío, humedad y para lograrlo jugará magistralmente con las imágenes, el sonido y el Dual Shock. La presencia de la lluvia, el vapor, la respiración de los personajes o la niebla tendrán un papel fundamental en este sentido. Será un buen ejemplo de las posibilidades del famoso Emotion Engine de PS 2.
Los gráficos estarán al servicio del juego, y por eso en ocasiones se limitarán los polígonos que forman los decorados y los personajes, con el fin de provocar que la imagen principal sea lo más real posible.
Uno de los elementos que más llamó la atención en el video de Los Angeles fue el increíble realismo con el que el motor gráfico gestionaba partículas muy pequeñas, como los cristales de las botellas ante el impacto de las balas o las gotas de lluvia chocando contra los cuerpos de los personajes. En cualquier caso Kojima afirma que lo que se vio en el video es sólo una pequeña muestra de lo que finalmente será el juego.



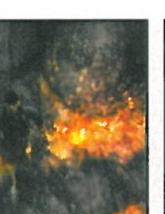
Un 30% de la capacidad del procesador estará destinado a gestionar la IA de los enemigos, para permitir que ataquen en grupo siguiendo estrategias cooperativas. Por ejemplo, unos se quedarán escondidos mientras otro actuará de señuelo para atraer la atención de Snake.



Un buen ejemplo de cómo los gráficos estarán al servicio del juego serán las sombras. Visualmente resultarán espectaculares, pero en realidad servirán para que Snake pueda descubrir a los guardias.

Documentación

Al igual que en la primera parte, Kojima está realizando una auténtica labor de investigación para reflejar de forma fiel los aspectos militares del juego. Además de la ayuda del consejero militar Motosada Mori, Kojima (en la foto, junto a un montón de armas) lee libros, ve videos y navega en internet todos los días para aumentar sus conocimientos sobre el tema. Está probando todos los modelos reales de las armas que aparecerán en el juego, y ha visitado bases militares con tanques e incluso un petrolero similar al que veremos en el juego. Como es de suponer, Snake contará con un arsenal muy amplio, con armas reales y otras ficticias pero basadas en la realidad. De entre ellas destaca un arma tranquilizante, con la que se rumorea que se podrá acabar el juego sin matar a un solo enemigo.








Kiosco

Sé el mejor entrenador de Pokémon con Nintendo Acción

Nintendo Acción



La revista oficial de Nintendo presenta la guía definitiva de «Pokémon».
Una guía con todos los trucos, claves y las mejores estrategias para ser el mejor entrenador de las tres ediciones disponibles en Game Boy. Este mes publican la primera entrega. No te la pierdas. El otro punto fuerte de su revista de julio es un completísimo repaso al E3 americano, con 18 páginas en las que descubriréis todo lo que se prepara para N64 y Game Boy Color, con juegos como «Banjo Tooie», «Conquer's Bad Fur Day», «Eternal Darkness» o «Zelda» en ambos formatos..
Las reviews en primicia de «Perfect Dark» y «Pokémon Amarillo» redondean un número explosivo.

PlayManía te apunta al humor más negro

Playmania

En su número 17, PlayManía apuesta por la acción más trepidante y, junto a una comparativa con todos los juegos de pistola y puntería, comenta títulos del calibre de «Jungla de Cristal 2» y ofrece guías completas para «Syphon Filter 2» y «Fear Effect». En su habitual suplemento gratuito de 36 páginas, la revista más leída de PlayStation presenta guías para los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, donde no faltan ni los wargames como «C&C Retaliation», los juegos de gestión como «Theme Park World» o los managers como «Manager de Liga». Tu revista de PlayStation ya está en los quioscos y sólo por 495 pesetas.

La aventura de tu vida

Revista Oficial Dreamcast



El número 7 de la Revista Oficial Dreamcast se sumerge de lleno en una aventura llena de magia y fantasía. Se trata de «Silver», un juego que todos los lectores pueden probar gracias a la demo que se incluye en el GD-Rom, junto a otra de «Tony Hawk's Skateboarding» y los vídeos de «Dead or Alive 2» y« Wacky Races». Además, la revista incluye también un amplio reportaje con todas las novedades para Dreamcast que se presentaron en el E3, y una sección de novedades con títulos tan impactantes como «Code: Veronica», «V-Rally 2» y «Marvel vs Capcom 2».

Extra de verano de Micromania

Micromanía



Descubre en Micromanía todos los juegos de la próxima temporada en un mega reportaje que te convertirá en un auténtico experto en videojuegos. Con la llegada del verano te ofrecemos más páginas que nunca y dos Cds exclusivos para redondear un número doble donde encontrarás, además de las soluciones para resolver los juegos imposibles, los comentarios que más te interesan.

¡Aúpa España!

Juegos & Cía

Participa en la Eurocopa acompañando a la Selección española en su recorrido por los juegos de fútbol del momento, en un reportaje especial del deporte rey que se convierte en el tema principal de portada de este número de julio de «Juegos&Cía». Y además de las secciones habituales, donde repasamos la actualidad en juegos para todas las plataformas, de regalo un póster doble con el calendario de la Eurocopa y una fantástica imagen de «Resident Evil Code Veronica».



Las mejores fotos de estas vacaciones

PC Manía

PCmanía os ofrece este mes una completa comparativa con las mejores cámaras digitales que se pueden encontrar en estos momentos en el mercado. También analizan un total de seis suites de Linux en castellano, ofreciendo la ganadora, Mandrake 7.0, en uno de los CD de la revista, mientras en el otro CD incluyen una versión funcional de BeOS y la demo de «MDK 2». Todo ello además de un sorprendente reportaje sobre los Dinosaurios en 3D, Y todo ello por sólo 795 ptas.

Juega al Auténtico Fútbol Brasileño









LA MAGIA BRASILEÑA EN TU PLAYSTATION



Se prepara la mayor avanlancha de videojuegos de la historia

JUEGOS 2000

todas las novedades para todas las consolas

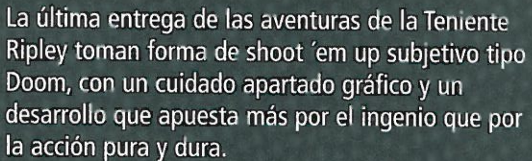
Después del sabroso avance que os ofrecimos el mes pasado con lo más importante de la feria de Los Angeles -en la que incluimos los títulos más potentes que se avecinan para los próximos meses- en este reportaje os mostramos otros grandes juegos que destacaron en aquel evento, clasificados esta vez por géneros, junto con una completa lista con todos los títulos que allí se presentaron. De esta forma, podréis descubrir todas las alucinantes novedades que se preparan para vuestras consolas. ¡Que lo disfrutéis!

ACCIÓN



ALIEN RESURRECTION

PLAYSTATION. fox. septiembre



La última entrega de las aventuras de la Teniente Ripley toman forma de shoot ´em up subjetivo tipo Doom, con un cuidado apartado gráfico y un desarrollo que apuesta más por el ingenio que por la acción pura y dura.
Durante el juego podremos contralar a cuatro de los protagonistas de la película, manejar multitud de armas y pasarlas canutas con los inteligentes aliens y la ambientación terrorífica.
Primera Impresión: BUENA.

DUKE NUKEM: PLANET OF BABES



PLAYSTATION. infogrames. noviembre





El regreso de este tipo duro no va a cambiar demasiado el tipo de juego al que nos tiene acostumbrados: acción, acción y más acción. Eso sí, esta vez con nuevos enemigos, más armas y unos gráficos más cuidados sobre todo en lo que se refiere a la resolución. También hay que señalar los seis modos multijugador y un argumento más elaborado.
Primera Impresión: REGULAR.

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

PS2/PLAYSTATION/N64. electronic arts. diciembre

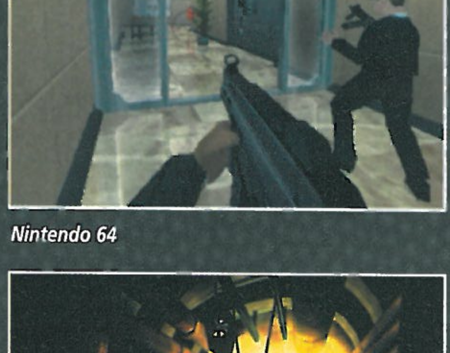
La última película de James Bond se presenta en las tres plataformas, con un shoot ´em up subjetivo en el que, siguiendo en parte el argumento del film, tendremos acción, aventura y exploración y podremos utilizar todas las armas y gadgets del famoso agente. La versión de PS 2 usará el mismo engine de Quake III, la de N64 hará incapié en el modo multijugador y la de PSX romperá con el estilo de la anterior entrega, El Mañana nunca muere.
PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA.



Nintendo 64



Playstation





Playstation 2

CHASE THE EXPRESS

PLAYSTATION. sony. septiembre

Uno de los títulos estrella de Sony para esta temporada es esta especie de Alerta Máxima o Jungla de Cristal (por la base argumental) donde un agente debe combatir el solito contra un grupo terrorista que intenta secuestrar a un importante embajador en un tren de alta velocidad. Precisamente la originalidad del escenario es la gran baza de este juego, que sobre todo apuesta por la acción y la aventura tipo Syphon Filter.
Primera Impresión: BUENA.



ETERNAL DARKNESS

N64. nintendo. octubre



Se presenta como un juego de acción y terror, siguiendo la estela de juegos como Nightmare Creatures. Durante la aventura aparecerán decenas de criaturas horrendas con las que combatir, aunque también habrá determinados puzzles que resolver 'para avanzar el la historia. Su nivel técnico de momento es algo irregular, aunque habrá que esperar a la versión definitiva.
Primera Impresión: REGULAR.

GUNSLINGER

PS 2. activision. 2001

No es precisamente el western un género que se prodigue en las consolas, por eso llama la atención este juego de Activision, que recoge todos los elementos clásicos del género: los revólveres de seis tiros, los duelos en la calle principal, los sombreros y los guardapolvos... En principio se presenta como un juego de acción, aunque también se incluirán elementos de RPG. Desde luego, no hay que negar que se trata de un producto diferente.
Primera Impresión: BUENA.



FORCE OF ONE

PS 2. virgin. noviembre



Con una historia que recuerda a la de Matrix, este juego de acción nos promete un espectáculo visual de los buenos, un ritmo trepidante y un argumento más elaborado de lo normal para este tipo de juegos. A destacar las diferentes variantes en el combate y la IA de los enemigos.
Primera Impresión: BUENA.



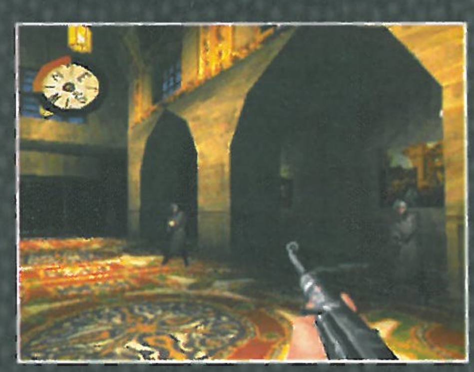


MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

PLAYSTATION. dreamworks. noviembre

La secuela del sensacional juego de Dreamwoks nos meterá ahora en la piel de una militante de la resistencia francesa en la Francia ocupada de la 2° Guerra Mundial, aunque sus aventuras la llevarán también a Africa, Alemania, Italia y Grecia. Aunque gráficamente mantendrá el mismo estilo, el juego contará con nuevas armas, más IA para los enemigos, nuevos vehículos y misiones aún más originales.
Primera Impresión: BUENA.









STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

N64. lucasarts. noviembre

Tomando como referencia el Episodio I, Lucasarts nos presenta este shoot 'em up de los resposnsables de Rogue Squadron, en el que manejando diferentes naves terrestres, aéreas y marítimas debemos combatir a las tropas de la federación. Aunque el argumento es ajeno al film, la música, algunas localizaciones y el espítitu de la saga estarán presentes.
Primera Impresión: REGULAR.







OUTTRIGGER

DREAMCAST. sega. 2001





Este peculiar juego que viene directamente de los arcades, es una mezcla de disparos y acción, con un gran sentido del espectáculo. Además del ritmo trepidante, las continuas explosiones y la variedad de armas, éste será otro de los representantes del juego online.
Primera Impresión: BUENA.

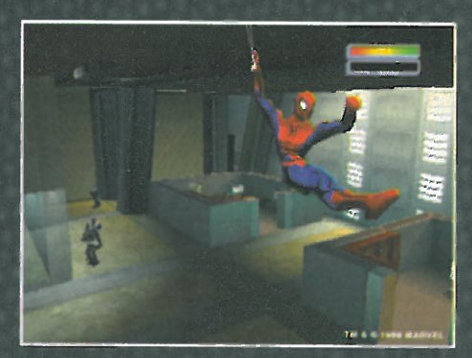
SPIDERMAN

PLAYSTATION/N64. activision. octubre

El gran héroe de Marvel protagonizará un juego de acción y plataformas en el que las posibilidades y habilidades del hombre araña se revela como el aspecto más llamativo. En el juego aparecerán algunos de los súper villanos enemigos de Spiderman, y causarán sorpresa algunas variantes en el desarrollo del juego que pueden convertirlo en un título muy divertido.
Primera Impresión: BUENA.



Playstation



Playstation



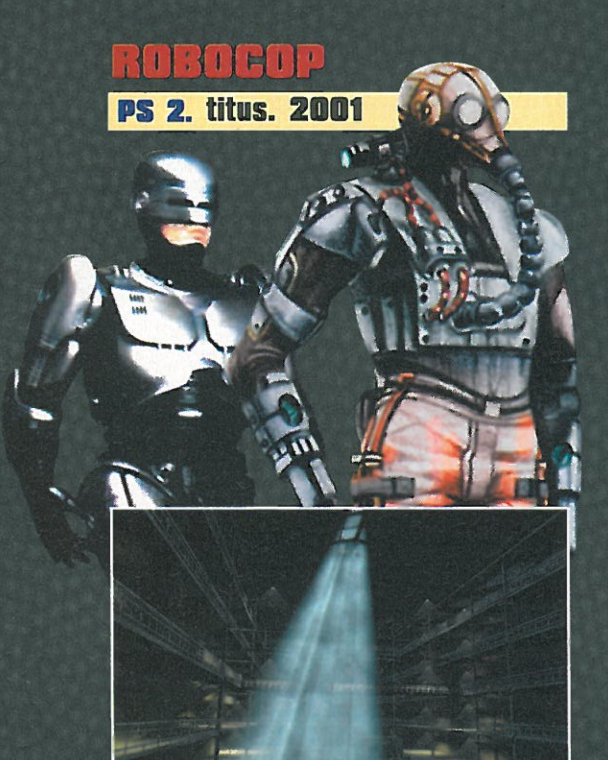
Playstation



ACCiÓN

ROBOCOP

PS 2. titus. 2001





El policía metálico irrumpirá en PS 2 con un juego de acción del que de momento apenas se sabe nada, pero que gráficamente se muestra muy espectacular. En particular resultan asombrosos los diseños de personajes y objetos. Parece que no seguirá el argumento de ninguna de las tres partes de la película.

Primera Impresión: BUENA.

SPAWN

DREAMCAST. capcom. octubre

La conversión de esta recreativa de Capcom promete ser espectacular. El juego será una especie de beat'em up que incluirá algunos elementos novedosos, como los modos para cuatro jugadores, la posibilidad de configurar los escenarios y los finales de cada personaje. En la creación del juego está participando el mismísimo Todd McFarlane, responsable del cómic.

Primera Impresión: BUENA.



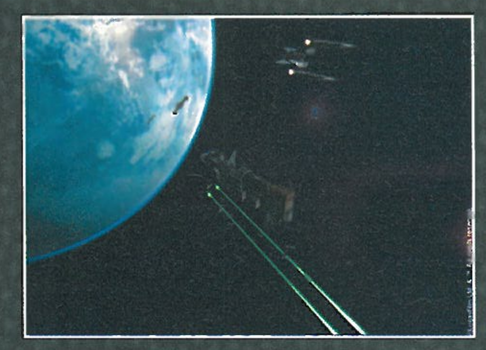


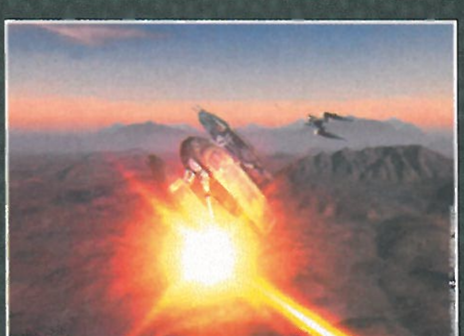


STAR WARS: STARFIGHTER

PS 2. lucasarts. diciembre









Otro juego basado en el Episodio I, sólo que esta vez se trata de un simulador aéreo/espacial de combate, con más de 20 naves diferentes y 14 entornos en los que combatir contra las fuerzas enemigas de la federación. Se incluirán diferentes modos de juego y muchas opciones para acercar lo más posible el estilo de juego a la simulación aérea. El juego estaba aún muy verde en el E3.

Primera Impresión: REGULAR.

TENCHU 2

PLAYSTATION. activision. septiembre

La secuela de este precursor del estilo de aventura e infiltración que luego exploté Metal Gear, mantendrá el desarrollo de la primera parte, aunque con la inclusión de algunas novedades. Además de las previsibles nuevas armas y movimientos del protagonista (ahora podrá nadar, esconder cuerpos y configurar sus habilidades de camuflaje), el juego ofrecerá un editor de misiones para crear los niveles a gusto del jugador.

Primera Impresión: BUENA.







QUAKE III

DREAMCAST. sega. octubre



Sin duda fue uno de los triunfadores de la feria. Sega ofreció una simulación de juego a través de red y los resultados fueron fantásticos: el juego se movía a velocidad de vértigo, y los jugadores se lo pasaban en grande con uno de los mejores shoot'em ups subjetivos de la historia.

Primera Impresión: MUY BUENA.





X QUAD

PS 2. ea. diciembre





Este shooter futurista protagonizado por un miembro de las fuerzas especiales, alardea de ser uno de los que mejor van a aprovechar las posibilidades de PS 2. Las imágenes desde luego son impactantes y las cifras (2.500 animaciones en motion capture, 5.000 polígonos por personaje...) así lo corroboran. El juego promete mucha acción, diferentes localizaciones y espectáculo del bueno.

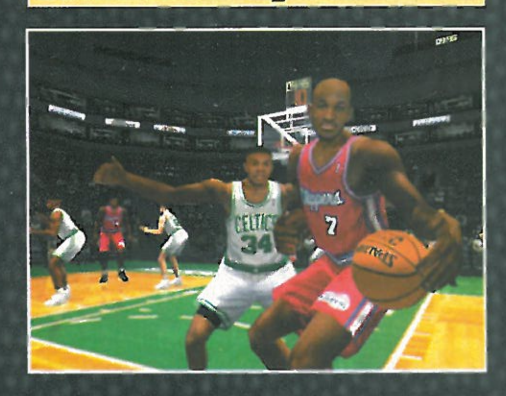
Primera Impresión: BUENA.



DEPORTiVOS    

NBA 2K1

DREAMCAST. sega. diciembre



Además de las novedades que siempre se esperan en la secuela de un juego de baloncesto -plantillas actualizadas, alguna opción nueva, mejores animaciones (eso habrá que verlo) y un modelado más detallado de los jugadores- la gran noticia de este título se centra en sus posibilidades online. Este será otro de los juegos con el que podremos disfrutar a través de red con jugadores de toda Europa. Todo un aliciente.

Primera Impresión: BUENA.

POCKET MANAGER 2000

GB COLOR nintendo. noviembre



¿Un Manager como los de PC y ahora PlayStation, en Game Boy? Pues sí, esta consola parece capaz de enfrentarse con todo. Tendremos multitud de opciones a elegir: tácticas, fichajes, en fin, básicamente lo mismo que cualquier otro manager. lo que todavía no sabemos es que equipos incluirá finalmente.

Primera Impresión: BUENA.

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

DREAMCAST/PS2. konami. octubre

El famoso simulador olímpico de Konami va a aprovechar las posibilidades de las consolas más potentes para ofrecer unas imágenes impresionantes, que casi parecen sacadas de una retransmisión televisiva. Se incluirán atletas reales, pruebas de todo tipo y , en principio, parece que se mantendrá la misma dinámica de juego que en las anteriores entregas.

Primera Impresión: MUY BUENA.



Playstation 2

ESPN NBA 2 NIGHT

DREAMCAST/PS2/GAME BOY COLOR. konami. noviembre



Dreamcast

La saga de baloncesto de Konami reaparecerá este año con su habitual sentido del espectáculo, opciones y modos de juego de todo tipo y la garantía de ESPN, la compañía más importante de promoción deportiva en USA. Es la gran opción del baloncesto tras los juegos de EA Sports y Sega.

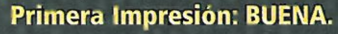
Primera Impresión: REGULAR.

NHL 2001

PS2/PLAYSTATION ea. diciembre

Además de las habituales y previsibles mejoras técnicas, esta nueva entrega incluirá nuevos modos de juego, opciones nuevas de configuración (ángulos de cámara, variantes de disparo..) y la pertinente actualización de equipos y plantillas. Lo de de siempre, pero más espectacular, sobre todo en PS 2.

Primera Impresión: BUENA.





PS 2



PS 2

NBA LIVE 2001

PS2/PLAYSTATION/GAME BOY ea/thq. diciembre

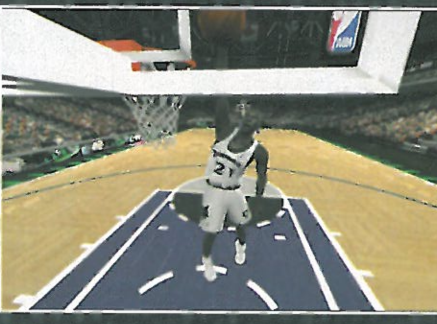
De esta nueva entrega del simulador de baloncesto vimos sobre todo imágenes de la versión para PS 2, que cómo podéis imaginar fueron impresionantes. De las novedades, os podemos adelantar que habrá nuevos modos de juego tipo "arcade" y que se incluirán a los mejores conjuntos de la historia de la NBA. En GB la versión que veremos será la del 2000.
Primera Impresión: BUENA.



Game Boy



Playstation 2


Playstation 2

SSX

PS2. ea. diciembre



El primer juego original de EA para PS 2 será este espectacular simulador de snowboard que, como suele ser habitual en este tipo de juegos, combinará velocidad con virguerías sobre la tabla, ofreciendo diferentes modos de juego, varios esquiadores a elegir y siete circuitos. En Los Angeles fue uno de los juegos más aclamados.
Primera Impresión: BUENA.

KNOCKOUT KINGS 2001

PS2/PLAYSTATION. ea. diciembre


PS 2

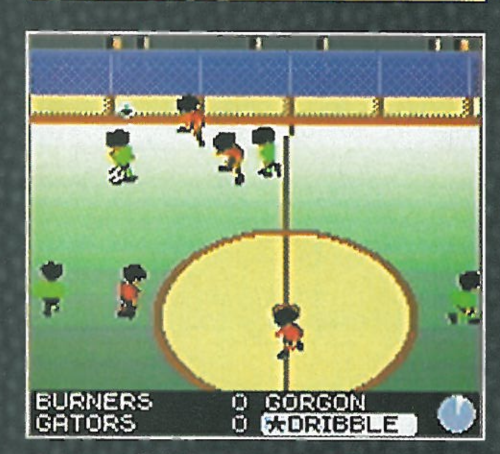
La nueva entrega del mejor simulador de boxeo destacará, además de por sus innovaciones técnicas (espectaculares en PS 2) por la inclusión de boxeadoras, que se sumarán a los grandes púgiles de siempre, una diferencia más acusada de los estilos y la introducción de un nuevo sistema de control que permitirá a los jugadores realizar innumerables combos controlando cada puñetazo dentro de la secuencia de golpes.
Primera Impresión: BUENA.



PS 2

POCKET SOCCER

GAME BOY. nintendo. navidades



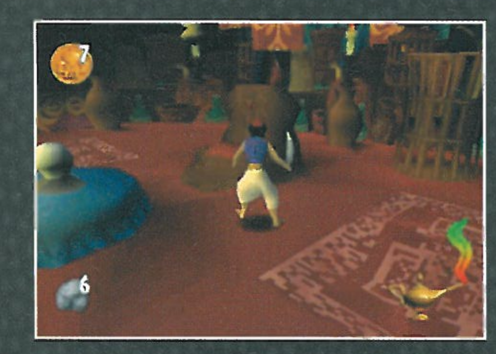
Un nuevo fútbol para Game Boy que nos permitirá jugar en recintos cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. Destacan los diversos minijuegos y la posibilidad de intercambiar jugadores con otras Game Boys mediante el cable link. Aunque Nintendo apuesta sobre todo por su jugabilidad.
Primera Impresión: REGULAR.

AVENTURA

ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

PLAYSTATION. disney. noviembre

Disney vuelve a la carga con uno de sus clásicos juegos de aventura y plataformas, esta vez con la continuación de un juego que apareció en 16 bits, basado en la película del mismo nombre, y que ahora se presentará en PSX con un sistema de juego similar, pero en 3D, un nuevo argumento y la posibilidad de controlar a los tres protagonistas, Aladdin, Jasmine y Abu.
Primera Impresión: REGULAR







ALONE IN THE DARK. THE NEW NIGHTMARE

DREAMCAST/PLAYSTATION/PS2. infogrames. noviembre

El primer y original Horror Survival de la historia aterrizará por fin en las consolas, con una brillante versión que nos permitirá vivir la aventura desde dos puntos de vista, eligiendo a uno de los dos principales protagonistas. La calidad técnica y la ambientación son los elementos que juegan a su favor.
Primera Impresión: BUENA.



Dreamcast



Dreamcast

Dreamcast



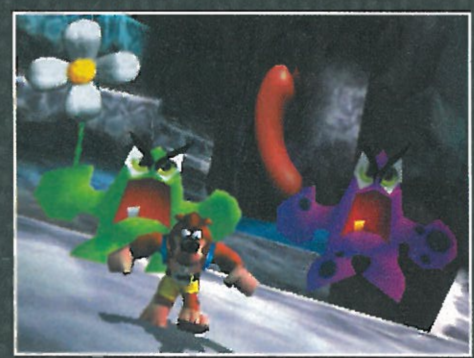


Dreamcast

BANJO TOOIE

N64. nintendo. octubre





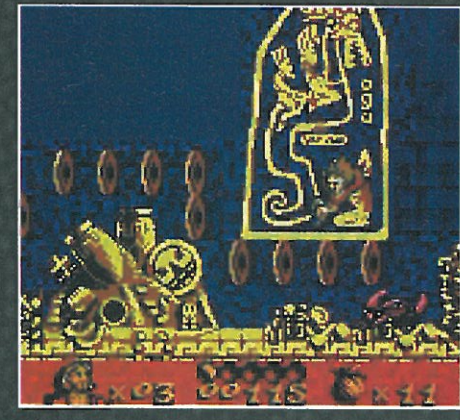


Rare vuelve a la carga con su preciosa aventura, en la que ahora los protagonistas tendrán aún más habilidades, habrá hasta 125 personajes y se incluirán 10 modos multijugador, siempre manteniendo la misma dinámica que en la primera entrega.
Primera Impresión: BUENA.

THE ROAD TO ELDORADO

DREAMCAST/PLAYSTATION/GAME BOY. ubi soft. diciembre

El nuevo film de animación de Dreamwoks (El Príncipe de Egipto) nos contará una historia ambientada en la época de la colonización de las Américas por parte del Imperio Español. Siguiendo fielmente el argumento del film, Ubi nos traerá la versión jugable, una mezcla de aventura y acción con una calidad gráfica bastante prometedora aderezada con escenas sacadas del propio film.
Primera Impresión: BUENA.



Game Boy



Dreamcast

D2

DREAMCAST. sega. sin confirmar





La aventura del peculiar Kenji Eno no acaba de dar el salto al mercado. El juego estaba en la feria, pero nadie se atreve a asegurar si finalmente saldrá en Europa. De momento, está sufriendo bastantes cambios en su desarrollo, y parece que poco tendrá que ver con la idea inicial.
Primera Impresión: REGULAR.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER II

DREAMCAST/PLAYSTATION. eidos. diciembre

La nueva entrega de estas aventuras vampíricas centrará sus novedades sobre todo en la presentación de un nuevo argumento y en los consiguientes nuevos escenarios, enemigos y hechizos. Por lo demás seguirá manteniendo el mismo sistema de juego y en principio no demasiadas novedades a nivel técnico.
Primera Impresión: REGULAR.



Dreamcast

Dreamcast

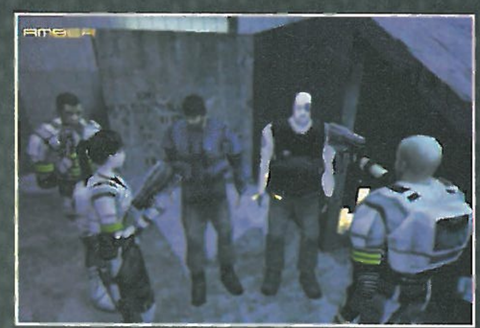
AVENTURA

PROJECT EDEN

DREAMCAST. core. diciembre

Los creadores de Tomb Raider se lanzan ahora a Dreamcast con una aventura futurista protagonizada por cuatro personajes en la que podemos optar por perspectivas en 1° o 3° persona. Destaca un cuidado argumento con tintes apocalípticos, los modos multijugador y el prometedor apartado gráfico.
Primera Impresión: BUENA.





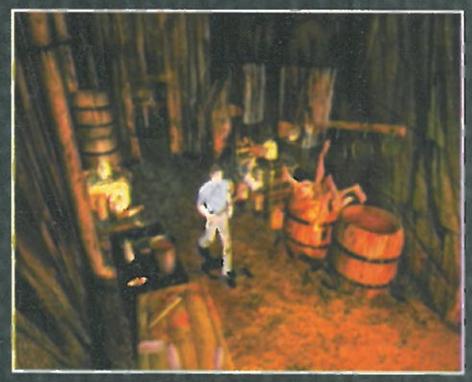
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

DREAMCAST. thq. navidades

La famosa trilogía de horror/humor creada por Sam Raimi tendrá su correspondiente versión en videojuego, con la participación del propio director en labores de producción. El juego, como no podía ser de otra forma, adoptará un estilo de survival horror , pero con todo el sentido del humor que caracteriza a estas películas. El protagonista, Bruce Campbell, también participará en esta aventura.
Primera Impresión: BUENA.













DINOSAURS

PS2/DREAMCAST/PLAYSTATION/GB/DOLPHIN ubi soft. navidades

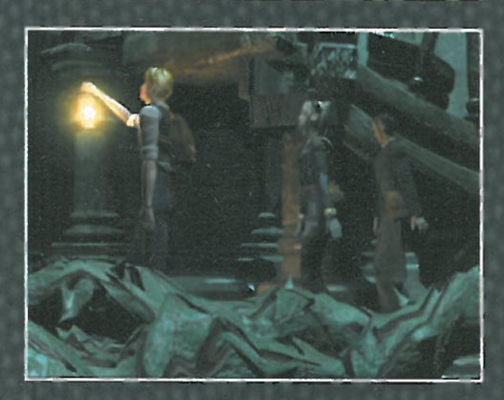
La nueva película de Disney, que se estrenó hace un mes en USA y llegará en Navidades a España, ya tiene videojuego, que será versionado para todas las plataformas y adoptará un estilo de aventura en el que podremos controlar a los dinosaurios protagonistas del film. Como es lógico, cada versión ofrecerá un sistema de juego diferente, en base a la capacidad de cada consola, pero en general la oferta se situará entre la exploración, la resolución de puzzles y la acción. Apenas se han visto imágenes, pero se espera que teniendo en cuenta la calidad visual de la película, nos sorprenda con alucinantes gráficos.
Primera Impresión: REGULAR.

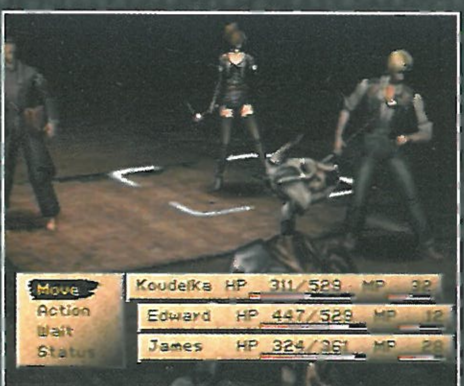


Playstation

KOUDELKA

PLAYSTATION. infogrames. diciembre







Otro juego de terror en el que ante todo se imponen las imágenes cinemáticas, que convertirán al juego en una auténtica película de miedo. Sin embargo, el desarrollo ofrecerá muchos elementos de RPG, sobre todo en lo referente a los combates. Los escenarios del juego son impresionantes y la versatilidad que prometen los tres protagonistas es una garantía.

También cabe señalar la calidad de algunos detalles visuales, como los efectos de luz.

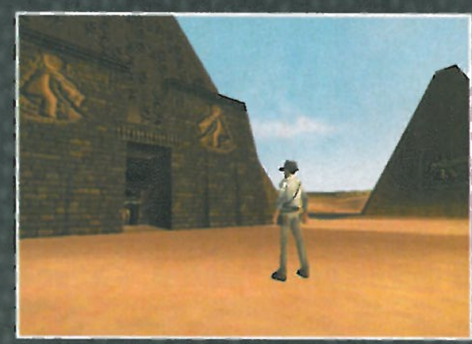
Primera Impresión: BUENA.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

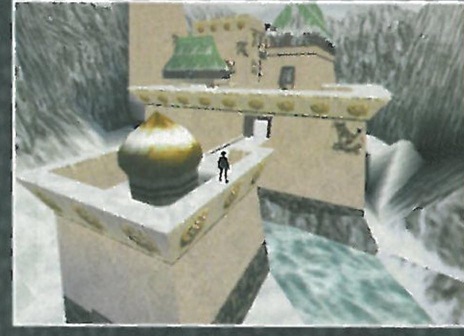
N64. lucasarts. noviembre

Con un argumento que nada tiene que ver con las películas que hemos visto hasta la fecha, Indiana Jones se presenta en N64 con una aventura tipo Tomb Raider (por algo también es arqueólogo) que combina puzzles, exploración y combates. El protagonista estará dotado de un gran versatilidad de movimientos y se incluirán algunas secuencias pregrabadas muy espectaculares

Primera Impresión: BUENA.









THE PLANET OF APES

DREAMCAST/PLAYSTATION. fox. diciembre

Tras mucho hacerse de rogar, El Planeta de los Simios llega con forma de aventura de acción en tercera persona y con el mismo argumento y personajes que la famosa película de los años 60. El jugador podrá escoger entre tres modos de juego, Steath, Normal y Atletic, que variarán el desarrollo del juego. Fue uno de los títulos más promocionados de la feria de Los Angeles.

Primera Impresión: BUENA.


Dreamcast


Dreamcast

AVENTURA   

PARASITE EVE II

PLAYSTATION. square. agosto

Qué os vamos a contar de uno de los juegos más esperados del momento. Una mezcla de horror survival y RPG, con lío bacteriológico de por medio y una atractiva protagonista femenina. Las Cg's del juego son de lo mejor que hemos visto en PlayStation.
Primera Impresión: BUENA.





THE MUMMY

DREAMCAST/PLAYSTATION. konami. noviembre

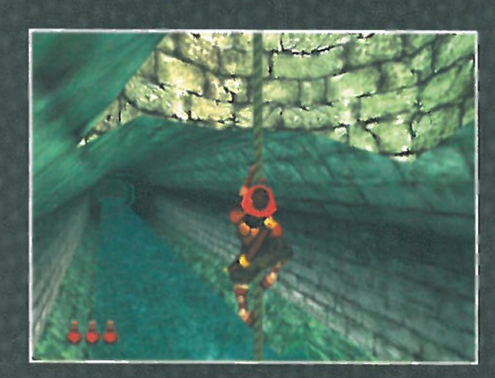
Muy en la línea de Tomb Raider se presenta esta versión jugable de la película La Momia que causó furor en nuestro país hace unos meses. Puzzles, plataformas, combates con criaturas de ultratumba y la ambientación típica del terror egipcio conformarán este juego, que en su apartado técnico destacará por sus efectos de luz.
Primera Impresión: BUENA.


Playstation

PRINCE OF PERSIA

DREAMCAST. mattel. noviembre

El gran clásico de los 16 bits se estrenará finalmente en DC manteniendo todas las características jugables del original pero con la ventaja técnica que supone la consola de Sega. La gran versatilidad del protagonista, la ambientación medieval islámica y la combinación de plataformas, puzzles y acción son sus mejores bazas.
Primera Impresión: BUENA.





PIRATES OF SKULL COVE

PS2. ea. diciembre



El grupo de programación Westwood nos propone meternos en la piel de unos piratas de mar, en esta original aventura en la que tendremos que navegar, combatir contra otros barcos y buscar tesoros, pudiendo elegir entre dos argumentos totalmente diferentes.
Primera Impresión: BUENA.

✹ LUCHA ✹ ✹ ✹

POWER STONE 2

DREAMCAST. capcom. diciembre

Las novedades de esta segunda parte en el original juego de lucha de Capcom serán innumerables. Para empezar, cuatro nuevos personajes, modo para cuatro jugadores, un nuevo sistema que enlazará los diferentes niveles, 65 armas, 120 items y la utilización del VMS. Como veis, promete convertirse en uno de los grandes juegos de lucha de este año.

Primera Impresión: MUY BUENA.







THE SIMPSONS WRESTLING

PLAYSTATION. fox. diciembre



Los famosos personajes de la serie se van a meter en un ring para ofrecernos un juego de wrestling desternillante, con todo el humor ácido que despliegan en la televisión. Hasta 22 personajes podrán elegirse, cada uno con sus peculiares movimientos y también con algunas de las frases que suelen pronunciar en la serie con sus voces originales.

Primera Impresión: REGULAR.



TODOS LOS LANZAMIENTOS

Aquí tenéis la lista completa de todos los títulos que aparecerán durante los próximos meses para cada consola, clasificados igualmente por géneros.

JUEGOS



ACCIÓN

INCREDIBLE CRISIS	TITUS.
THE GRINCH	KONAMI.
MOSNTER FORCE	KONAMI.
DANGER GIRL	THQ.
POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE	THQ.
SCOOBY DOO	THQ
TEAM BUDDIES	ACCION.
STAR TREK INVASION	ACTIVISION.
VIP	UBI SOFT.
BUZZLIGHTYEAR OF STAR COMMAND	ACTIVISION.
STRIDER 2	CAPCOM.
DINO CRISIS 2	CAPCOM
WORLD SCARIEST POLICE CHASE	FOX.
TITAN AE	FOX.
DRIVER 2	INFOGRAMES
ALIEN RESURRECTION	FOX
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	EA.
DUKE NUKEM: PLANET OF BABES	INFOGRAMES.
CHASE THE EXPRESS	SONY.
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	DREAMWORKS.
SPIDERMAN	ACTIVISION.
TENCHU 2	ACTIVISION.

AVENTURA

SPYRO 3	SONY.
BATMAN	UBI SOFT.
DONALD DUCK QUACK ATTACK	UBI SOFT.
INSPECTOR GADGET	UBI SOFT.
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	DISNEY.
ALONE IN THE DARK. THE N. NIGHTMARE	INFOGRAMES.
THE ROAD TO ELDORADO	UBI SOFT.
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER II	EIDOS.
DINOSAURS	UBI SOFT.
KOUDELKA	INFOGRAMES.
THE PLANET OF APES	FOX.
PARASITE EVE II	SQUARE.
THE MUMMY	KONAMI.

DEPORTIVOS

FIFA 2001	EA.
NCAA FOOTBALL	EA.
TIGER WOODS 2001	EA.
TRIPLE PLAY	EA.
MIKE TYSON	CODEMASTERS
BILLABON PRO SURFER	MATTEL.
MTV PURE RIDE	THQ.
POWER SPIKE PRO BEACH VOLLEY	INFOGRAMES.
GOLDEN TEE GOLF	INFOGRAMES.
THIS IS FOOTBALL 2	SONY.
SIDNEY 2000	EIDOS.
SURF RIDERS	UBI SOFT.
MATT HOFMAN'S PRO BMX	ACTIVISION.
EUROPEAN SUPER LEAGUE	VIRGIN.
DAVE MIRRA BMX	ACCAIM.
NHL 2001	EA.
NBA LIVE 2001	EA / THQ.
KNOCKOUT KINGS 2001	EA.

COMMANDOS 2

DREAMCAST/PS2. pyro studios. 2001

Los rumores siguen desatándose en torno a este juego. Ahora parece que sí, que también saldrá para Dreamcast, aunque tal y como están las cosas no hay que descartar nuevos cambios. El caso es que este sensacional juego de acción y estrategia llegará a las consolas, con un ambiente bélico insuperable y una calidad técnica que volvió a asombrar en el pasado E3. Sigue siendo uno de los juegos más esperados por todos los usuarios.
Primera Impresión: MUY BUENA.



PC



PC

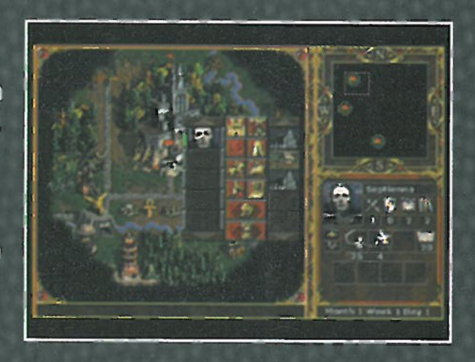


PC

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

DREAMCAST. ubi soft. julio

Proveniente del PC, este aclamado juego de estrategia será traspasado a Dreamcast con todas las características que le hicieron triunfar en los ordenadores: gráficos en 3D, combates por turnos, desarrollo no lineal y un atractivo ambiente medieval.
Su larga duración y la facilidad de control, sobre todo en lo referente a los menús, son toda una garantía.
Primera Impresión: BUENA.







DREAMLAND

PS2. virgin. noviembre

Bajo una espectacular realización se esconde este juego de combate estratégico ambientado en el futuro. El jugador adopta el papel del comandante de la armada de la liberación terrícola, enfrentada en una cruenta guerra contra los aliens. Multitud de funciones y objetivos para un juego que se moverá entre la acción y la estrategia.
Primera Impresión: BUENA.







AGE OF EMPIRE II

DREAMCAST/PS2. konami. diciembre



Seguramente, el juego más popular de la estrategia. La posibilidad de participar en 13 civilizaciones desde la antigua Roma hasta la Edad Media, bajo un acabado técnico perfecto y un interface delicioso, son alicientes más que de sobra para que el éxito se repita en las consolas.
Primera Impresión: MUY BUENA.



KESSEN

PS 2. koei. noviembre

Ya os presentamos este juego con la salida de PS 2 en Japón. La evolución de los juegos de estrategia tiene un buen referente en este atractivo título, que aún manteniendo un sistema de desarrollo similar al que se impone en el género, subraya con mayor intensidad las escenas cinemáticas, aportando al juego un espectacular aire cinematográfico
Primera Impresión: BUENA.





LUCHA

ROCKEM SOCKEM ARENA	MATTEL.
X MEN ACADEMY	ACTIVISION.
THE SIMPSONS WRESTLING	FOX.

ROL

EPHEMERAL FANTASMA	KONAMI.
FINAL FANTASY IX	SQUARE.
LEGEND OF DRAGOON	SONY.
BREATH OF FIRE IV	CAPCOM.

VELOCIDAD

NASCAR 2001	EA.
F-1	PSYGNOSIS.
WOODYWOOD PECKER RACING	KONAMI.
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	THQ.
LOONEY TOONES SPACE RACE	INFOGRAMES.
MOTO RACER WORLD TOUR	SONY.
MYSTICAL RACING TOUR	EIDOS.
VANISHING POINT	ACCLAIM.

VARIOS

TIME BUSTERS	INFOGRAMES.
CRASH BASH	SONY.
THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY	UBI SOFT.

JUEGOS NINTENDO 64

ACCIÓN

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE	THQ.
SCOOBY DOO	THQ.
DUCK DODGERS	INFOGRAMES.
CONQUERS BFD	NINTENDO.
MEGA MAN 64	CAPCOM.
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	EA.
ETERNAL DARKNESS	NINTENDO.
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	LUCASARTS.
SPIDERMAN	ACTIVISION.

AVENTURA

DONALD DUCK QUACK ATTACK	UBI SOFT.
KIRBY 64	NINTENDO.
RESIDENT EVIL 0	CAPCOM.
BANJO TOOIE	NINTENDO.
INDIANA J. AND THE INFERNAL MACHINE	LUCASARTS.

VELOCIDAD

INDY RACING	INFOGRAMES
MICKEY'S SPEEDWAY USA	NINTENDO.

DEPORTIVOS

MADDEN NFL 2001	EA.
SIDNEY 2000	EIDOS.
MARIO TENNIS N64	NINTENDO.

ESTRATEGIA

STARCRAFT 64	NINTENDO.

ROL

AYDN CHRONICLES	THQ.
DINOSAUR PLANET	RARE.
ZELDA MAJORA'S MASK	NINTENDO.
PAPER MARIO	NINTENDO.

VELOCiDAD





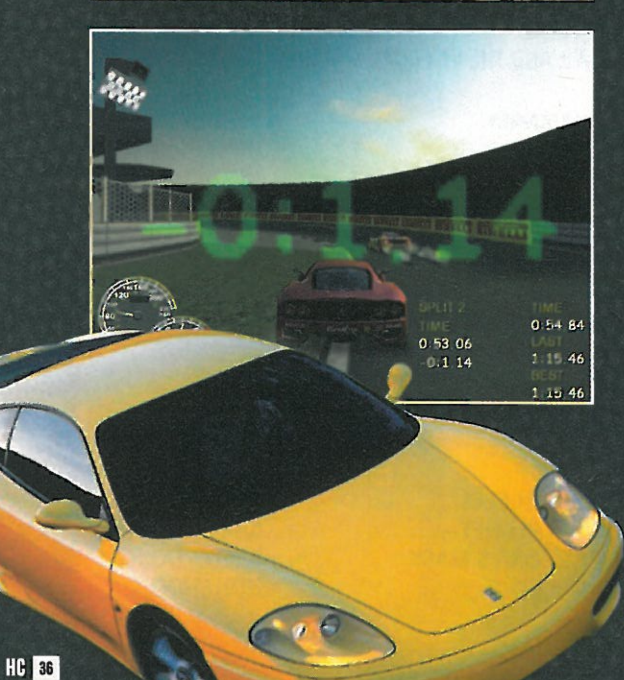
FERRARI 360

PS2. acclaim. 2001

Aprovechando la licencia de Ferrari, producto de la cual en breve veremos Ferrari 355 para Dreamcast, Acclaim está ya preparando otro juego de carreras, basado esta vez en el modelo 360, considerado por muchos el auténtico rey de la escudería italiana. El juego se encuentra en un estado muy prematuro de programación, pero las imágenes son realmente impactantes. **Primera Impresión: MUY BUENA.**







SUPER BOMBAD RACING

DREAMCAST/PS2. lucasarts. navidades

Este representante del Episodio I es un juego de carreras al estilo Mario Kart, en el que podremos controlar a los personajes de la película - Dart Maul, Obi Wan...- con formas caricaturizadas, en alocadas carreras con todo tipo de items, extras y sorpresas. Un juego simpático y diferente dentro de la línea Star Wars, en el que no faltarán la banda sonora y un montón de guiños a la película que harán las delicias de los aficionados. **Primera Impresión: REGULAR.**



Dreamcast



Dreamcast



Dreamcast

18 WHEELER

DREAMCAST. sega. diciembre

Otro juego que llega de las recreativas, y que también de forma original nos presenta un simulador de camiones, en el que deberemos recorrer las inmensas carreteras estadounidenses. Además de la calidad gráfica, Sega está buscando reflejar con la mayor fidelidad posible la conducción de estos monstruos del asfalto. **Primera Impresión: REGULAR.**







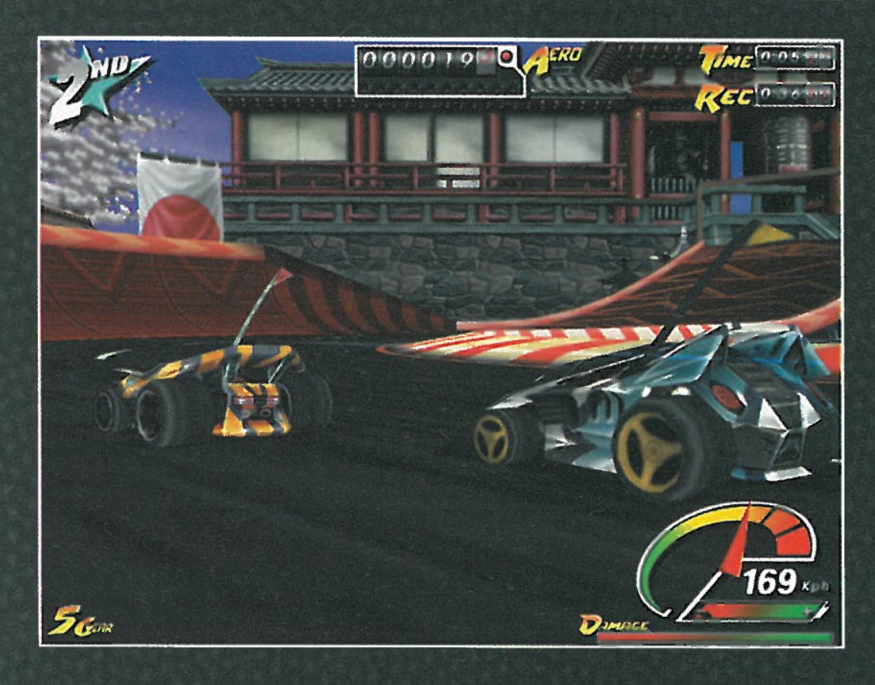


STUNT GP

DREAMCAST. infogrames. diciembre

Dentro de la velocidad, este juego nos propone unas carreras muy espectaculares, con vehículos especiales en plan prototipos corriendo por circuitos de fantasía muy en la línea de Re Volt. Habrá hasta 16 modelos de coches diferentes y todo tipo de trazados, de forma que estos coches tan especiales puedan hacer una espectacular demostración de su capacidad para realizar todo tipo de virguerías (saltos, giros ,derrapes...).
Primera Impresión: BUENA.

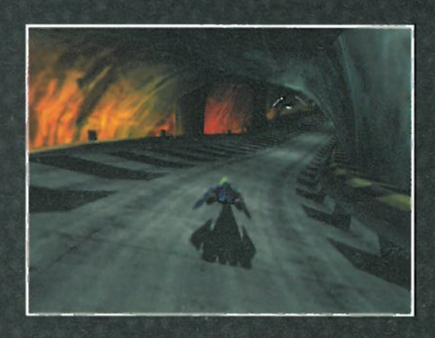




WIPEOUT FUSION

PS2. sony. 2001

Las atractivas carreras de naves anti gravitatorias van a sufrir un cambio considerable. Sony está presentando este juego como uno de los que va a demostrar con mayor claridad la capacidad de la consola. Además de sus alardes gráficos, el juego aumentará considerablemente sus posibilidades, con 32 naves a elegir (definidas por 48 parámetros diferentes), infinidad de armas, circuitos y modos para uno y dos jugadores.
Primera Impresión: BUENA.





JUEGOS 

ACCIÓN

ZONE OF THE ENDERS	KONAMI.
GRADIUS III Y IV	KONAMI.
SILENT SCOPE	KONAMI.
7 BLADES	KONAMI.
SUMMONER	THQ.
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES.
DRAKAN	SONY.
DROPSHIP	SONY.
THE GETEWAY	SONY.
ONIMUSHA	CAPCOM.
ONI	ROCKSTAR.
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	E. ARTS.
FORCE OF ONE	VIRGIN.
GUNSLINGER	ACTIVISION.
ROBOCOP	TITUS.
STAR WARS: STARFIGHTER	LUCASARTS.
X-QUAD	EA.

AVENTURA

SHADOW OF DESTINY	KONAMI.
METAL GEAR SOLID 2	KONAMI.
MUCH´ S ODDYSEE	INFOGRAMES.
RAYMAN	UBI SOFT.
DONALD DUCK QUACK ATTACK	UBI SOFT.
SHADOWMAN 2 COMING	ACCLAIM.
ALONE IN THE DARK. THE N. NIGHTMARE	INFOGRAMES.
DINOSAURS	UBI SOFT.
PIRATES OF SKULL COVE	EA.

DEPORTIVOS

FIFA WORLD CHAMPIONSHIP	EA .
MADDEN NFL 2001	EA.
TIGER WOODS 2001	EA.
THIS IS FOOTBALL 2	SONY.
BIG WAVE SURFING	ACCLAIM.
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD	KONAMI.
ESPN NBA 2 NIGHT	KONAMI.
NHL 2001	EA.
NBA LIVE 2001	EA / THQ.
KNOCKOUT KINGS 2001	EA.
SSX	EA.

ESTRATEGIA

COMMANDOS 2	PYRO STUDIOS.
DREAMLAND	VIRGIN.
AGE OF EMPIRE II	KONAMI.
KESSEN	KOEI.

LUCHA

TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO.
SF EX 2	CAPCOM.

VELOCIDAD

NASCAR 2001	EA.
SUPERCROSS 2001	EA.
F-1 2001	EA.
F-1	PSYGNOSIS.
EVO RALLY	SONY.
GT 2000	SONY.
RIDGE RACER V	NAMCO.
SPRINT CAR RACING	SONY.
STREET LETHAL	ACTIVISION.
GLASS GHOST: LOTUS CHALLENGE	VIRGIN.
FERRARI 360	ACCLAIM.
SUPER BOMBAD RACING	LUCASARTS.
WIPEOUT FUSION	SONY.

ROL

PAPER MARIO

N64. nintendo. diciembre

El que iba a ser Mario RPG 2 se ha convertido en Paper Mario, por aquello de que los personajes aparecen en 2D (como recortados de papel) dentro de un entorno 3D. Después el juego se presenta como un clásico RPG, aunque con los elementos típicos de todos los juegos de Mario.

Primera Impresión: BUENA.



ETERNAL ARCADIA



DREAMCAST. sega. navidades

Otro de los grandes representantes del Rol en Dreamcast se presenta como todo un alarde gráfico, con personajes enormes que se mueven con total libertad por seis inmensos mundos perfectamente sólidos y detallados. Los combates mezclarán aspectos de beat´em up con elementos estratégicos.
El argumento estará ambientado en la época de los piratas.

Primera Impresión: BUENA.







LEGEND OF DRAGOON

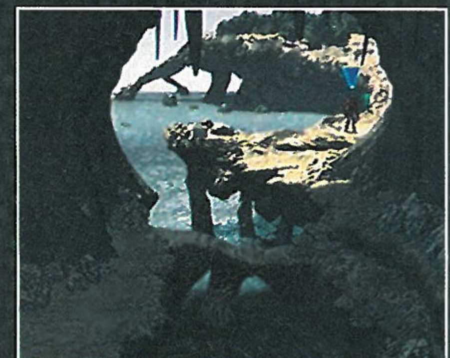
PLAYSTATION. sony. diciembre

Ya os hemos hablado alguna vez de este prometedor juego, un RPG creado por la propia Sony del que todo el mundo habla maravillas. Los espectaculares gráficos en 3D, con numerosas localizaciones que visitar, son lo primero que llama la atención. Pero es que además Sony habla de más de 80 horas de juego. Será el gran rival de FF IX.

Primera Impresión: MUY BUENA.









BREATH OF FIRE IV

PLAYSTATION. capcom. navidades

Después de mucho esperar, por fin Capcom se ha decido a traernos la última entrega de este juego de rol, que mantendrá las constantes clásicas de los anteriores, colocando a personajes de estilo anime en 2D dentro de fastuosos escenarios tridimensionales. Como grandes novedades, encontraremos nuevas variantes en los combates, como el Tactical Battle System o los nuevos sistemas de combos.

Primera Impresión: BUENA.









LEGEND OF ZELDA: MYSTICAL SEED

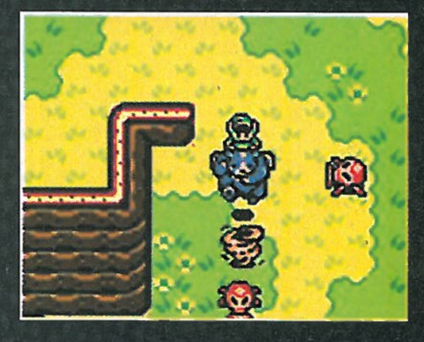
GAME BOY. nintendo. navidades

Este nuevo Zelda forma parte de una nueva trilogía que Miyamoto está preparando para la consola portátil. Esta primera seguirá las pautas de Link´s Awakening, aunque la aparición de nuevos personajes e items le darán una mayor variedad al juego. Las otras dos entregas llegarán en el 2001.

Primera Impresión: BUENA.







JUEGOS



ACCIÓN

JEDI POWER BATTLES	LUCASARTS
MAX STEEL	MATTEL.
THE GRINCH	KONAMI.
I´M GOING IN	EIDOS.
VIP	UBI SOFT.
EVIL TWIN	UBI SOFT.
BUZZLIGHTYEAR OF STAR COMMAND	ACTIVISION.
ARMADA 2	METRO 3D.
DARK ANGEL	METRO 3D.
GIGA WING	CAPCOM.
GUN BIRD 2	CAPCOM.
OUTTRIGGER	SEGA.
SPAWN	CAPCOM.
QUAKE III	SEGA.

AVENTURA

DENIS THE KANGAROO	TITUS
DRACONUS: CULT OF THE WYRM	CRAVE.
102 DALMATAS	EIDOS.
STUPID INVADERS	UBI SOFT.
ILLBLEED	SEGA.
SHENMUE	SEGA.
SONIC ADVENTURE 2	SEGA.
BUFFY THE VAMPIRE	FOX.
ALONE IN THE DARK. THE N. NIGHTMARE	INFOGRAMES.
THE ROAD TO ELDORADO	UBI SOFT.
D2	SEGA.
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER II	EIDOS.
PROJET EDEN	CORE.
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ.
DINOSAURS	UBI SOFT.
THE PLANET OF APES	FOX.
THE MUMMY	KONAMI.
PRINCE OF PERSIA	MATTEL.

VELOCIDAD

COLIN MCRAE 2	CODEMASTERS.
LOONEY TOONES SPACE RACE	INFOGRAMES.
TEST DRIVE CYCLES	INFOGRAMES.
LE MANS	INFOGRAMES.
BOARDER ZONE	INFOGRAMES.
TOKYO XTREME RACING 2	CRAVE.
MYSTICAL RACING TOUR	EIDOS.
POD II	UBI SOFT.
FERRARI 355	SEGA.
SEGA GT	SEGA.
SAN FRANCISCO RUSH	MIDWAY.
VANISHING POINT	ACCLAIM.
SUPER BOMBAD RACING	LUCASARTS.
18 WHEELER	SEGA.
STUNT GP	INFOGRAMES.

LUCHA

SF III 3RD STRIKE	CAPCOM.
SNK VS CAPCOM	CAPCOM.
POWER STONE 2	CAPCOM.

ROL

EVOLUTION 2	UBI SOFT.
DRAGON RIDERS	UBI SOFT.
ARCATERA	UBI SOFT.
PHANTASY STAR ONLINE	SEGA.
BLACK & WHITE	SEGA.
LODOSS	SWING!
ETERNAL ARCADIA	SEGA.

CRASH BASH

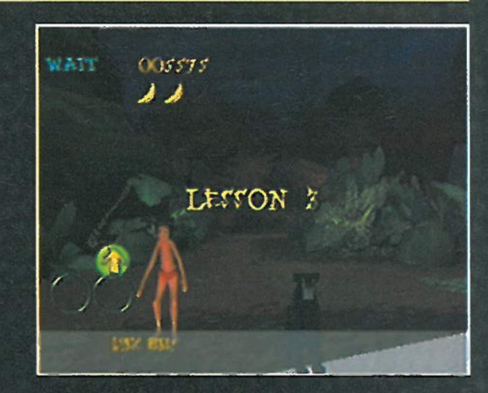
PLAYSTATION. sony. noviembre

Los nuevos responsables de Crash Bandicoot (Naughty Dog cedió definitivamente la licencia) han vuelto a rizar el rizo para convertir las nuevas andaduras de este personaje en una especie de Mario Party protagonizado por todos los personajes que han aparecido en las tres entregas anteriores. El juego estará sobre todo orientado a los modos multijugador.
Primera Impresión: BUENA.

THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

PLAYSTATION. ubi soft. noviembre

Siguiendo la línea de los juegos musicales, sobre todo Bust a Groove, Ubi nos presenta este juego de baile en el que deberemos acompañar a los protagonistas de la película, Mowgly y Baloo entre otros, a seguir los pegazidos ritmos de la jungla. Las conocidísimas canciones del film son un punto a su favor.
Primera Impresión: BUENA.

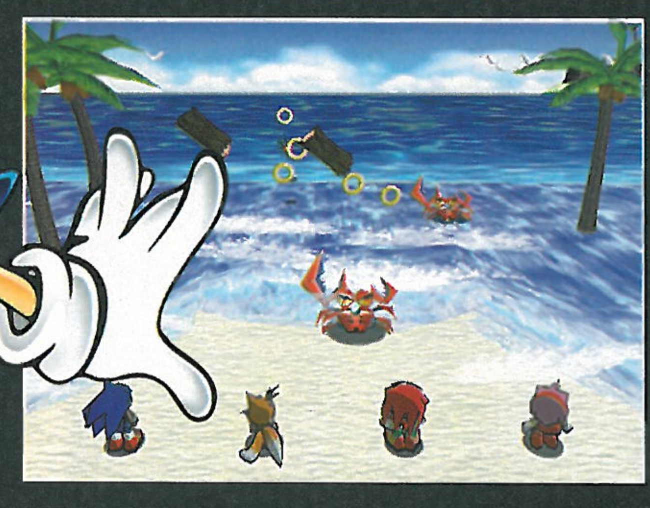






SONIC SHUFFLE

DREAMCAST. sega. diciembre



Además de Sonic Adventure 2, el erizo azul regresará a Dreamcast este año con un party game que ofrecerá diferentes mini juegos en el que además de él estarán presentes todos los habituales personajes de sus aventuras.
Primera Impresión: BUENA.





JET SET RADIO

DREAMCAST. sega. octubre

Otra propuesta original. Enmarcado en un futuro cercano, el juego nos propone transgredir las estrictas normas haciendo el cabra con un motopatín, llenado de grafitti las paredes y escuchando una emisora de radio pirata. Concebido como una variante de los juegos tipo Simon, se trata de una apuesta arriesgada y con un sorprendente aire rebelde.

Primera Impresión: BUENA.



SAMBA DE AMIGO

DREAMCAST. sega. noviembre

Sega también va a apostar por el género musical, con un juego tipo Beatmania, pero en el que en contaremos 24 temas con cierto sabor latino, y donde el periférico especial para disfrutar a tope de esta música serán ...¡unas maracas! Con ellas deberemos seguir los ritmos que nos imponga la máquina. Os podemos asegurar que el juego causó sensación en LA. La programación corre a cargo del Sonic team.

Primera Impresión: BUENA.





DEPORTIVOS

BILLABON PRO SURFER	MATTEL.
SNOWCROSS CHAMPIONSHIP RACING	CRAVE.
SIDNEY 2000	EIDOS.
MATT HOFMAN'S PRO BMX	ACTIVISION.
NFL 2K 1	SEGA.
VIRTUA TENNIS	SEGA.
EUROPEAN SUPER LEAGUE	VIRGIN.
NBA 2K1	SEGA.
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD	KONAMI.
ESPN NBA 2 NIGHT	KONAMI.

ESTRATEGIA

PEACEMAKERS	UBI SOFT.
COMMANDOS 2	PYRO STUDIOS.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	UBI SOFT.
AGE OF EMPIRE II	KONAMI.

VARIOS

SPACE CHANNEL V	SEGA.
SEAMAN	SEGA.
SONIC SHUFFLE	SEGA.
JET SET RADIO	SEGA.
SAMBA DE AMIGO	SEGA.

JUEGOS GAME BOY COLOR

ACCIÓN

XENA WARRIOR PRINCESS	TITUS.
MAX STEEL	MATTEL.
POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE	THQ.
SCOOBY DOO	THQ.
VIP	UBI SOFT.
PLAYMOBIL	UBI SOFT.
PERFECT DARK	NINTENDO.
WARLOCKED	NINTENDO.
BLADE	ACTIVISION.
BUZZLIGHTYEAR OF STAR COMMAND	ACTIVISION.

AVENTURA

THE SIMPSOMS	THQ.
BATMAN	UBI SOFT.
DONALD DUCK QUACK ATTACK	UBI SOFT.
INSPECTOR GADGET	UBI SOFT.
CRYSTALIS	NINTENDO.
DONKEY KONG	NINTENDO.
LITTLE MERMAID 2	NINTENDO.
LOS PICAPIEDRA	VIRGIN.
THE ROAD TO ELDORADO	UBI SOFT.
DINOSAURS	UBI SOFT.

DEPORTIVOS

MTV PURE RIDE	THQ.
MATT HOFMAN'S PRO BMX	ACTIVISION.
ESPN NBA 2 NIGHT	KONAMI.
POCKET MANAGER 2000	NINTENDO.
NBA LIVE 2001	EA / THQ.
POCKET SOCCER	NINTENDO.

ROL

ANIMORPHS	UBI SOFT.
LEGEND OF ZELDA: MYSTICAL SEED	NINTENDO.

VELOCIDAD

MICROMACHINES V3	THQ.
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	THQ.
HARLEY DAVIDSON RCA	INFOGRAMES.
MYSTICAL RACING TOUR	EIDOS.

VARIOS

RUGRATS TOTALLY ANGELICA	THQ.



Preestreno

■ SQUARE

Vagrant Story

Cuando todas las miradas estaban puestas en el lanzamiento en Japón de la novena entrega de la serie «Final Fantasy», Square, en una jugada maestra, nos hace volver los ojos al presente para asistir al alumbramiento de un nuevo y genial RPG para PlayStation, que pese a no haber levantado tanta expectación previa, bien pudiera estar por encima de cualquier producto visto hasta ahora en este género.



Decir que en muchos aspectos «Vagrant Story» va a rayar a la altura de «Final Fantasy VIII» y en el apartado de escenas pregrabadas, del inigualable «Metal Gear», no es desde luego una mala tarjeta de presentación. Este Action RPG con un altísimo componente de aventura que Square se ha sacado de la manga, está siendo desarrollado por los programadores de «Final Fantasy Tactics», «Ogre Battle» y «Tactics Ogre», juegos que no llegaron a ver la luz en nuestro país, pero que contaron con una excelente aceptación en el mercado japonés.

Así, el buen oficio de Yasumi Matsuno y Akihiko Yoshida (entre otros) ha servido para idear una curiosa mezcla de elementos entre la acción, la aventura y el RPG, que está dando como resultado uno de los mejores juegos de la historia de PlayStation.

Con una ambientación medieval que descansa sobre los tópicos de la espada y la brujería, el juego nos situará en medio de una compleja trama donde un grupo conocido como los Caballeros de ►



Estos círculos azules nos permitirán salvar las partidas, que ocuparán nada menos que tres bloques de la tarjeta.

PlayStation

Julio

Los combates se desarrollarán por turnos y la base del sistema será esta retícula, que nos indicará si el enemigo está a nuestro alcance.





Square se ha ganado a pulso durante muchos años su fama de crear los mejores RPG's, gracias sobre todo a su serie «Final Fantasy», que nos lleva acompañando desde la época de NES y SNES, con incursiones incluso en Game Boy.

No sólo atacaremos con las armas

La magia será un elemento fundamental durante todo el juego. En nuestro deambular por los subterráneos de Léa Monde, encontraremos páginas de un libro mágico que nos irán sumando conjuros de ataque y defensa distribuidos en cuatro categorías distintas.





Protagonistas de una historia épica

Quedaos con estos dos rostros. El personaje de la izquierda es Sydney Losstarot, enemigo central del juego, mago y líder del culto religioso de Müllencamp. A la derecha tenéis a Ashley Riot, nuestro héroe, que tendrá que evitar constantemente las trampas del primero.





➤ la Espada Carmesí se batirán contra el misterioso Culto de Müllencamp. Justo en medio se hallará nuestro héroe Ashley Riot, un agente de elite de los Caballeros de Valendia, que tras un intenso encuentro con Sydney Losstarot, líder religioso del Culto, tendrá que recorrer las calles y el laberinto subterráneo de la ominosa ciudad de Léa Monde hasta llegar al corazón del conflicto.

El núcleo central del juego serán los combates, que partiendo de una interfaz similar a la que vimos en «Parasite Eve», ofrecerán innumerables posibilidades, como ataques especiales, multitud de conjuros mágicos, decenas de armas que podemos modificar a nuestro antojo, y cientos de objetos distintos. Pero seguramente la razón principal por la que «Vagrant Story» quedará en nuestro recuerdo como uno de los mejores juegos de la consola de Sony es por su apartado gráfico, que ilustrará de manera perfecta una de las mejores historias vistas en cualquier ➤





La vista en primera persona nos permitirá examinar mejor el entorno, pero no podremos movernos en este modo.





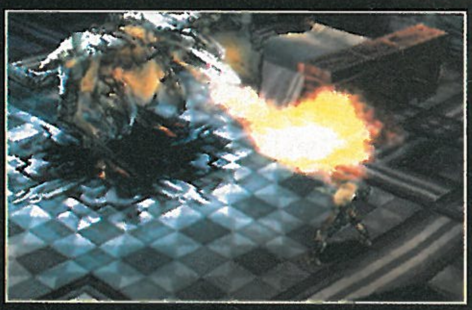




Las secuencias cinemáticas os van a dejar alucinados. Todos los diálogos (sin voces) aparecerán en "bocadillos", como ocurre en los cómics.

■ SQUARE ■ ACTION RPG





Enemigos peligrosos

Los subterráneos de Léa Monde van a estar repletos de criaturas muy peligrosas que intentarán frenar nuestro avance. Estas dos que veis aquí son dos de los durísimos jefes finales que aparecerán cada cierto tiempo. Para ganarles habrá que forjar las armas adecuadas.

➤ videojuego. Sus secuencias cinemáticas, sólo comparables con las de «Metal Gear», están siendo realizadas con el mismo motor del juego y mostrarán personajes enormes en escenarios muy detallados, cambios constantes de cámara e impresionantes efectos visuales. Todo esto, unido al uso de "bocadillos" para mostrar los diálogos de los personajes, harán de «Vagrant Story» un auténtico cómic animado.

Acclaim, que desde el mes pasado es el distribuidor en España de los juegos de Square, nos ha confirmado que el juego saldrá sin traducir para acelerar la fecha de lanzamiento. Una decisión que todavía tiene que probarse como acertada, ya que al beneficio de disponer del juego casi al mismo tiempo que el mercado americano, hay que oponerle la gran complicación que va a suponer el idioma para todos aquellos que no dominéis con soltura el inglés. Un asunto que valoraremos a fondo el mes que viene cuando os ofrezcamos la review de la versión final de este magnífico juego.

Lo Mejor

▲ Todo: el sistema de combate, las calidad gráfica, la intrincada historia...

Lo Peor

▼ ¿Hace falta decirlo? ¡Que vaya a salir en inglés!

Primera Impresión







▲ Este RPG va a ser bastante más complicado de lo que nos tiene acostumbrados Square. Y va a serlo por las enormes posibilidades que vamos a tener para forjar nuestras armas... y por estar en inglés.



También habrá estrategia y puzzles

Ashley podrá alternar entre dos modos: normal y batalla. Elegir el que más nos conviene en cada momento será decisivo. Por ejemplo, en el normal tendremos más libertad de movimientos para mover unas cajas situadas en muchas habitaciones a modo de puzzles.





¿NO ES LO SUFICIENTE PARA TI?

Llama a tu puerta la segunda parte del juego de lucha marcial más deseado del momento. ¿Sientes como te golpea?

DEAD OR ALIVE 2

TECMO

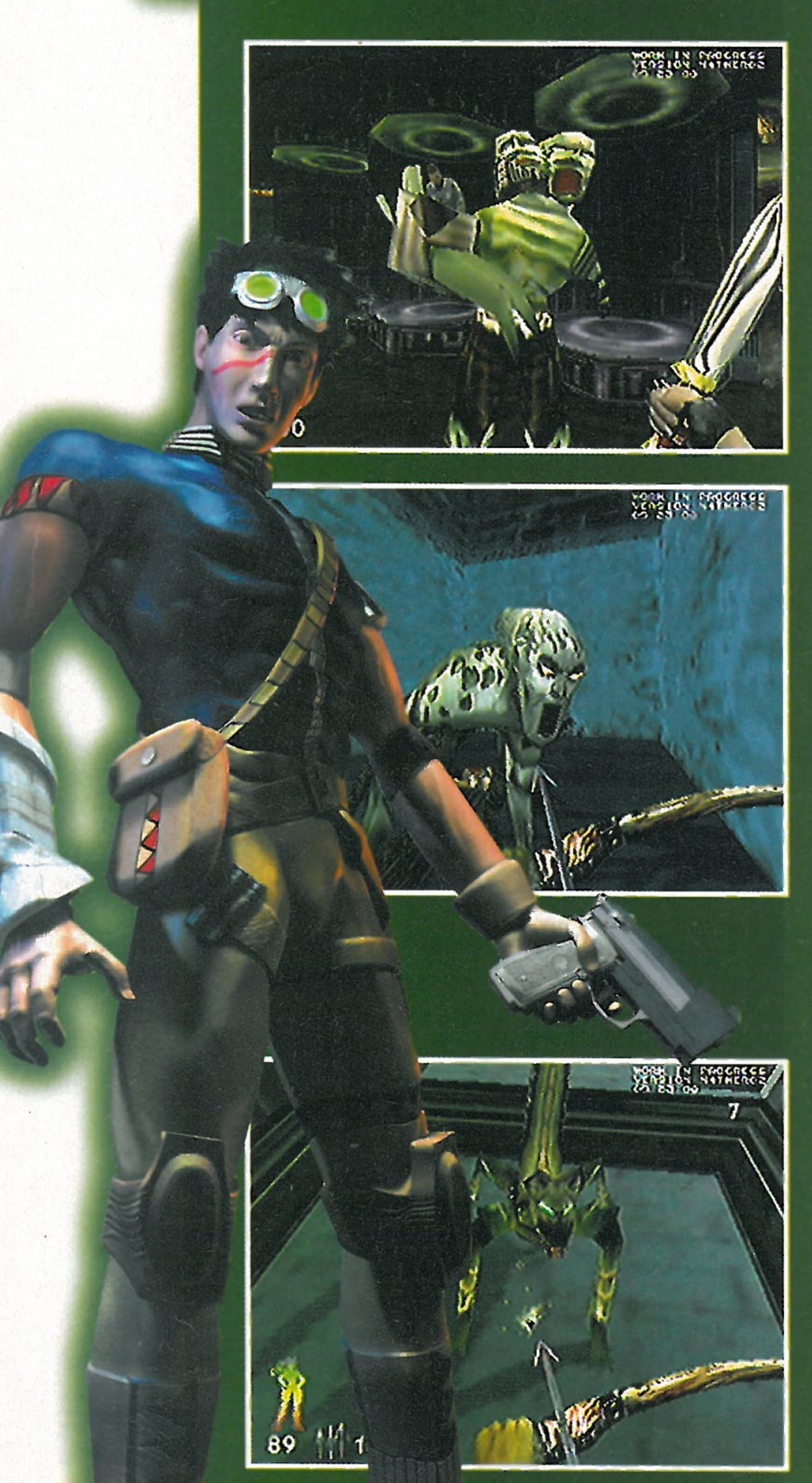


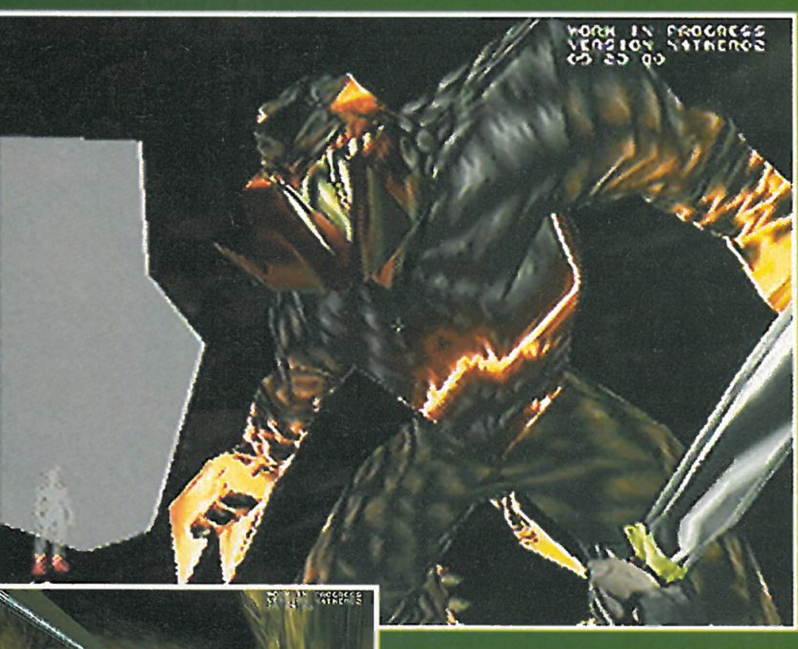


■ ACCLAIM

Turok 3

Varias sorpresas esperan a los seguidores de esta serie de shoot'em ups subjetivos en este cuarto capítulo. La más llamativa es que nuestro indio favorito ya no va a ser el protagonista en este «Shadows of Oblivion».





Nintendo 64

Agosto

Tras hacer un inciso en la serie con «Rage Wars», un producto casi exclusivamente multijugador, Acclaim quiere retomar el carácter de los dos primeros «Turok» desarrollando el tercer (y mucho nos tememos que último) juego de la serie para N64, ya que las miras van a estar puestas a partir de ahora en Dolphin.

Para ello, nada mejor que retomar la línea argumental donde la dejó «Seeds of Evil», tras la explosión de la nave del poderoso Primagen. Allí se nos presentaba por primera vez a Oblivion, una monstruosa entidad cósmica que consumía todo a su paso. Este ser buscará ahora un medio para poder cruzar una barrera de energía que le impide pasar a nuestra dimensión, y el único poder que se lo permitirá está contenido en un objeto que pertenece a la familia Turok.

A partir de esta base argumental, Acclaim está creando la historia más compleja de toda la serie, que como principales novedades tendrá la inclusión de dos nuevos miembros de la familia de nuestro heroico indio: Danielle y Joseph Fireseed. De esta manera, «Shadow of Oblivion» nos permitirá elegir al comienzo a uno de estos dos personajes (ya no controlamos al propio Turok), ➤

«Turok Dinosaur Hunter» fue el primer shoot'em up subjetivo desarrollado para Nintendo 64. Acclaim parece no estar dispuesta a abandonar el género y nos presenta esta cuarta entrega de una serie que ya se nos antoja incombustible.

Enemigos más aterradores

Mirad el salto de calidad que ha dado el aspecto de los enemigos, formados por muchos más polígonos, y mostrando un aspecto más imponente que en los «Turok» previos. Es el aspecto que, de momento, nos ha llamado más la atención. El uso del Expansión Pak será optativo y el juego lucirá igual de bien en los dos modos de resolución de pantalla.





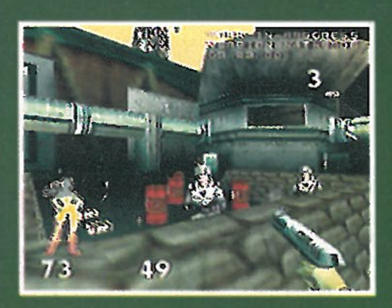


▲ Junto a las fases para un sólo jugador habrá varios modos para 4 jugadores, en la línea de «Rage Wars».









► variando notablemente el enfoque de la aventura en función del que seleccionemos. Por ejemplo, Danielle, que es la hermana mayor, será más resistente y estará equipada con una especie de gancho al estilo «Zelda». Por su parte, Joseph utilizará más sus dotes de sigilo para escabullirse de los enemigos y avanzar en el juego.

A nivel gráfico, Acclaim ha optado por utilizar un motor basado en el de «Rage Wars», que en este primer contacto se ha revelado bastante bueno en el uso de efectos de luces, en el diseño más realista de los escenarios y en el acabado de las texturas, aunque habrá que ver si es superior al del sensacional Turok 2».

La versión que hemos probado no estaba demasiado pulida, pero sí que nos ha permitido echarle un buen vistazo a los cinco niveles del juego, y en este sentido os podemos decir que los mapeados van a ser un 40% más pequeños que en «Seeds of Evil», eliminando muchas zonas muertas que no tenían demasiada utilidad a nivel de juego. Aunque es pronto para decir si será el mejor de la serie, sí es seguro que contendrá suficientes novedades como para convertirse un digno sucesor de la segunda parte.

Acclaim busca menos fantasía y más realismo

Los escenarios serán más realistas, como por ejemplo una base militar, o una ciudad tipo Chicago. Hay una sorpresa para los fieles seguidores de la serie, porque también habrá fases del primer «Turok».





Lo Mejor

▲ Poder elegir entre dos personajes distintos.

Lo Peor

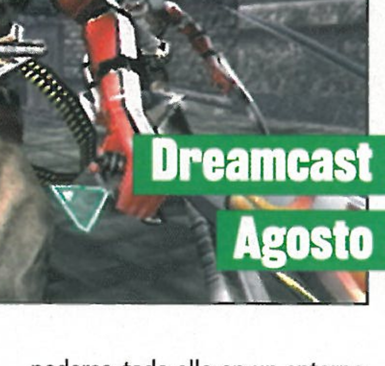
▼ ¿Resultará un poco corto?

Primera Impresión



■ SEGA ■ SHOOT' EM UP SUBJETIVO

Maken X



Bastante completo en el terreno de la lucha, las plataformas o la aventura, por primera vez llega un "shooter" subjetivo al catálogo de Dreamcast. Y como era de esperar, los 128 bits de Sega no se han conformado con un juego "tradicional" y arriesgan con un desarrollo basado en el combate cuerpo a cuerpo y en el cambio de personajes.

«Maken X» es el nombre de una espada con poderes sobrenaturales, que además es capaz de entrar en las mentes de algunas personas y controlar sus acciones. Es también la última esperanza de la humanidad para acabar con una conspiración secreta que controla la escasez del petróleo, el hambre y las enfermedades con el único objetivo de conquistar el mundo en una Tercera Guerra Mundial. Y claro, como no podía ser de otro modo, será nuestro personaje el encargado de deshacer este entuerto, en la primera aportación al desnutrido género del "shoot 'em up" en la consola de Sega.

Aunque no será la primera vez que tengamos la oportunidad de disfrutar de un juego en 3D donde lo primordial es el combate con arma blanca («Hexen» inauguró este estilo en N64 y PS), «Maken X» nos invitará a seguir la trayectoria de esta espada según va pasando por diferentes manos hasta derrotar a los Blademaster que quedan repartidos por el mundo. Para conseguirlo contaremos con la posibilidad de entrar en los cuerpos de los enemigos derrotados, manejar todo tipo de armas de filo y hacer uso de nuestros extraños poderes, todo ello en un entorno futurista que no tiene parangón en ningún otro juego de estas características.

Pero para no quedarse en un típico juego de acción, los tintes aventureros llegarán por el lado de la elección de niveles, siempre entre las principales capitales del mundo, y los mapeados con diferentes rutas, que combinados con fases de plataformas completarán un desarrollo muy variado.

Por otro lado, el polémico -y muy interesante- argumento, desarrollado en interminables vídeos, y que rezuma detalles sacados directamente de la Segunda Guerra Mundial, conformará un título muy innovador, que se adelanta a la llegada de los «Half Life» o «Quake III», los otros grandes shooters que se avecinan.

▲ *Algunos personajes también podrán realizar ataques a distancia.*

▲ *El apartado gráfico en general lucirá espectaculares diseños en 3D combinados con notables efectos de luz.*

Lo Mejor

▲ El entorno tridimensional.

Lo Peor

▼ La lentitud de los movimientos

▼ El diseño de algunos enemigos

Primera Impresión 

Destruction Derby Raw.

Por delante o por detrás. Al derecho o al revés. Por encima o por debajo. Ojito que no te den. Porque si lo hacen vas a terminar muy perjudicadito.
Esto es Destruction Derby Raw y aquí no valen los buenos modales. De 1 a 4 jugadores. Nuevas colisiones más realistas. Un montón de coches para convertir en chatarra.
31 nuevas pistas repletas de saltos, túneles y desviaciones. Y la posibilidad de comprar piezas sueltas para reparar tu coche. Si es que tiene arreglo.

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos 906 333 888 Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation.es

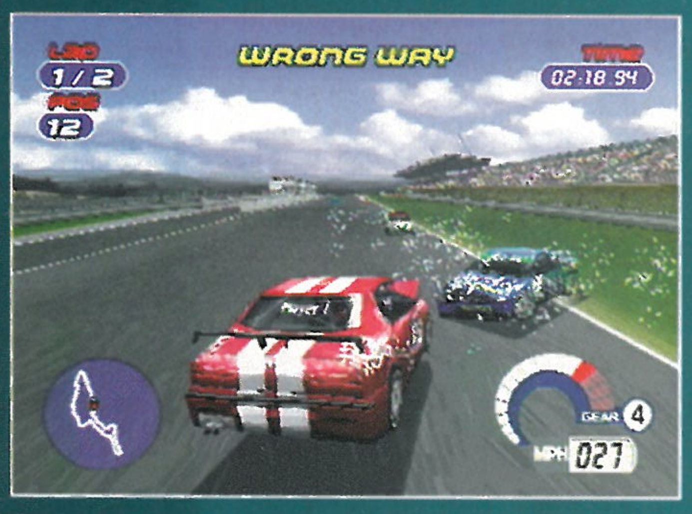
■ CODEMASTERS

World Tourin

Tras dos las dos sensacionales entregas anteriores, la serie «TOCA» recupera la mejor competición de turismos deportivos para PlayStation.

PlayStation

Agosto



El impresionante realismo con el que Codemasters está recreando las colisiones no tiene precedentes en los juegos de coches convencionales (no incluimos «Destruction Derby).



El catálogo de coches estará bastante completo, con los modelos deportivos de marcas como BMV, Alfa, Dodge...



Como muchos de vosotros recordaréis, la serie «TOCA Touring Car» se convirtió en una de las sagas de velocidad más prestigiosas del catálogo de PlayStation. El incuestionable éxito de crítica y ventas de las dos primeras entregas así lo corroboran. Ahora Codemasters recupera aquella competición prescindiendo de la licencia TOCA, que limitaba las carreras al campeonato británico, para ampliar sus posibilidades a los circuitos de todo el mundo. En esta tercera entrega podremos conducir en los mejores recorridos del planeta, entre los que se encuentra el circuito catalán de Montmeló. Por supuesto, tampoco faltarán los modelos ►



■ VELOCIDAD

g Cars





Las repeticiones de las carreras nos permitirán jugar con las cámaras y la velocidad de la proyección.





reales de los mejores turismos deportivos, con marcas como BMW, Alfa Romeo, Mitsubishi o Subaru, entre otras.

Eso sí, las constantes vitales de esta serie seguirán manteniéndose en esta tercera entrega, apoyadas sobre dos pilares fundamentales, una buena realización técnica, que en esta ocasión sorprende por su impresionante recreación de las colisiones, y un control perfectamente equilibrado, a caballo entre el realismo y la jugabilidad.

Aunque la versión que hemos tenido la ocasión de probar todavía se encontraba en pañales, la impresión general es que este nuevo trabajo de Codemasters puede convertirse en una buena alternativa para los grandes juegos de velocidad de PlayStation, puesto que su estilo y algunos de sus elementos, poco explotados en otros títulos, pueden hacerse un hueco dentro de este competido género.

Lo Mejor

- Las colisiones.
- El equilibrado control.

Lo Peor

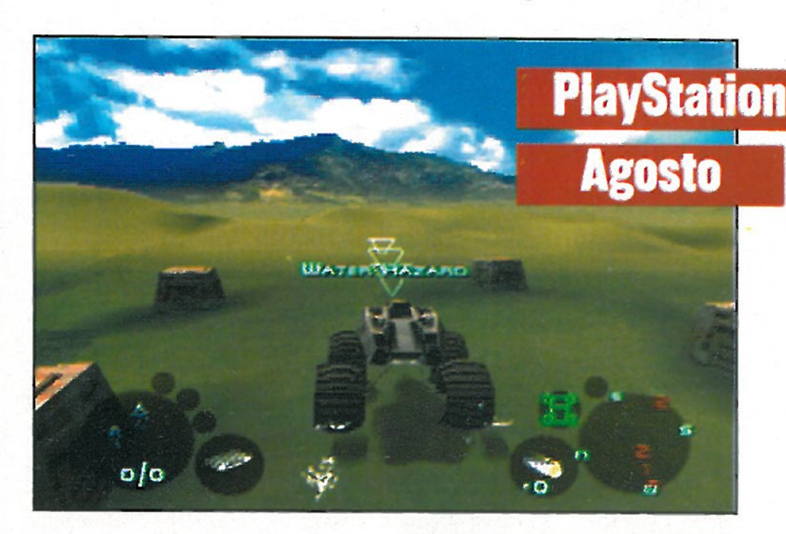
- Tiene que mejorar algunos detalles gráficos.

Primera Impresión 

■ UBI SOFT ■ ACCIÓN

Infestation

Si os gusta la acción rápida y sin complicaciones seguro que os encantará este juego. Invasiones, alienígenas y muchos, muchos disparos...

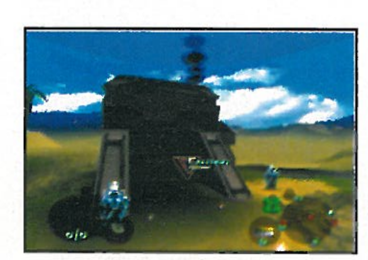


Nos encontramos ante un juego de acción que nos pondrá a los mandos de un vehículo todo terreno, una especie de 4x4 futurista, con el que tendremos que intentar repeler una invasión alienígena. Aunque en este tipo de juegos el argumento no suele ser demasiado importante, lo cierto es que «Infestation» contará con unas misiones bastante elaboradas, en las que además de matar a todo bicho que se mueva también tendremos que ir cumpliendo una serie de objetivos estratégicos.

Nuestro vehículo comenzará equipado con una modesta ametralladora, pero como es lógico, a lo largo del juego podremos ir adquiriendo más armas y accesorios.



El exceso de niebla puede hacer que los niveles resulten monótonos y poco variados.



Podremos alternar entre las vistas de tercera y primera persona, dependiendo de las situaciones.

El apartado más interesante de «Infestation» es, sin duda alguna, el de su motor gráfico, en el que se pueden apreciar unas características muy prometedoras. La iluminación dinámica es más que notable, con unos efectos luminosos muy abundantes y de gran calidad.. Por contra, hay que señalar que en la versión que hemos evaluado se hace un uso realmente exagerado de la niebla, llegando por momentos a afectar la jugabilidad. En cualquier caso, habrá que esperar a la versión final.

Primera Impresión 

■ TITUS ■ AVENTURA

Hercules: The legendary journeys



Dos años después de su sonada aparición en PlayStation, el fortachón más carismático de la gran pantalla llegará a Nintendo 64 en una elaborada aventura de acción rebosante de peligros mitológicos.



Nintendo 64

Julio

Gracias al minotauro Cheiron podremos aprender con profundidad las habilidades de nuestro protagonista.

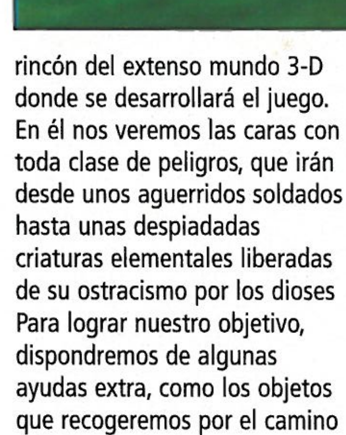


Dentro de estos cofres encontraremos importantes objetos, que serán vitales para abrirnos camino dentro de esta apasionante aventura.



El concurrido género plataformero/aventurero de Nintendo 64 se prepara para recibir al archiconocido Hércules, un fornido héroe terrenal resucitado por la veterana compañía Titus, al que se le encomendará la tarea de investigar la repentina y enfurecida ira de los dioses que habitan en el Monte Olimpo.

Junto a Cheiron, su temperamental mentor con forma de minotauro, la misión de este "cachas" mitológico consistirá en recorrer cada rincón del extenso mundo 3-D donde se desarrollará el juego. En él nos veremos las caras con toda clase de peligros, que irán desde unos aguerridos soldados hasta unas despiadadas criaturas elementales liberadas de su ostracismo por los dioses Para lograr nuestro objetivo, dispondremos de algunas ayudas extra, como los objetos que recogeremos por el camino o la mejora de nuestras habilidades, que conseguiremos aumentando nuestra experiencia.



Gráficamente, el juego destacará por su gran colorido y la asombrosa animación de los personajes, lo que unido a su exquisita sencillez en el manejo pueden convertir a este título en una opción interesante dentro del género.

Además, su ajustado grado de dificultad, alargará con total garantía la vida de este prometedor cartucho, realizado a la medida del héroe.

Estas repulsivas criaturas son sólo un ejemplo de lo que nos encontraremos en este extenso mundo.



Estas extrañas doncellas se ocultan en el interior de algunas cabañas, y nos permitirán guardar nuestros avances.

Lo Mejor

- La excelente animación y colorido de los personajes.
- Su explosiva mezcla de adicción y diversión.

Lo Peor

- No es seguro si estará traducido al castellano.
- Algunas pequeños defectos gráficos.

Primera Impresión



■ TECMO

Dead or alive 2

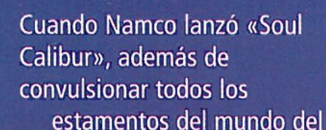
Dreamcast

Agosto





Tras haber revolucionado el género con su primera entrega, Tecmo debutará en Dreamcast con una excelente secuela que está llamada a ser el gran competidor de «Soul Calibur».



Cuando Namco lanzó «Soul Calibur», además de convulsionar todos los estamentos del mundo del videojuego, marcó un antes y un después en lo que a juegos de lucha se refiere. Pues bien, siguiendo la estela dejada por Namco, la compañía Tecmo está ultimando los preparativos para seducirnos con una entrega que tendrá en sus apartados técnico y jugable sus bazas más destacadas.

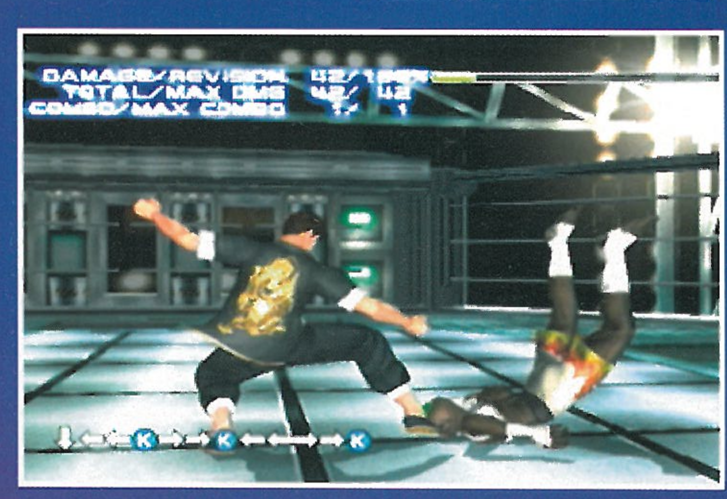
Antes de nada, es conveniente aclarar que la beta que tenemos en nuestras manos no incorpora ninguna modificación con respecto a la versión americana que os mostramos meses atrás, pero aunque todavía está sin confirmar, es muy posible que la versión europea incluya tres nuevos escenarios y un considerable aumento en el número de indumentarias para los luchadores.

Será en el plano técnico donde «DOA2» demuestre su poderío, debido sobre todo a los gráficos en alta resolución y a la brillante nitidez que alcanzarán tanto los luchadores -12 en total- como los escenarios, que destacarán por su asombrosa profundidad y diseño 3-D.

En cuanto a sus posibilidades, este nuevo representante de la lucha contará con un total de 7 modos de juego, que irán desde el ya conocido Time attack ►







■ LUCHA

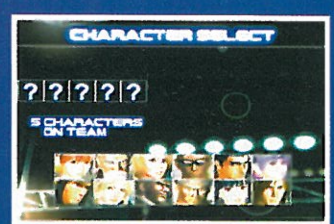
Durante los combates podremos saltar de un nivel a otro dentro de un mismo escenario, lo que confiere al juego un aire muy espectacular y dinámico.
















► hasta el Team Battle, pasando por el inevitable Entrenamiento, aquí llamado modo Sparring.

Pero sin desmerecer todos estos alicientes, serán sin duda su exquisita jugabilidad y el sensacional control de los luchadores los que, unidos a peculiares elementos como los diferentes niveles de cada escenario y los rings explosivos, conviertan a este título en un juego de lucha capaz de competir con «Soul Calibur».

Lo Mejor

El gran apartado técnico y jugable.

Lo Peor

Hay pocos luchadores.

Primera Impresión



■ SONY ■ DEPORTIVO

Grind Session

En lo que parece una clara respuesta al abrumador éxito de «Tony Hawk's Skateboarding» la compañía Sony prepara su propio simulador de monopatín.

Aunque todavía es pronto para afirmarlo con rotundidad, no parece que «Grind Session» vaya a introducir ningún elemento especialmente novedoso con respecto a las estrellas del género. El sistema de control, sin ir más lejos, no será muy diferente al de «Tony Hawk», y por lo que se refiere al sistema de juego, todo se reducirá una vez más a conseguir puntos en base a las acrobacias que consigamos realizar subidos a nuestra tabla.

En lo que sí que va a resultar especial «Grind Session» es en la cantidad y variedad de opciones incluidas. Para empezar, el repertorio de acrobacias disponibles será bastante elevado. Además, a la hora de competir podremos elegir entre seis patinadores reales y tendremos a nuestra disposición ocho circuitos diferentes, todos ellos de un tamaño realmente considerable además de los circuitos extra de bonos, repletos todos ellos de los objetos más interesantes sobre los que utilizar nuestra tabla.

Por último, en el apartado gráfico, el juego contará con unas animaciones muy correctas para todas las acrobacias, y los movimientos resultan suficientemente fluidos. En fin, que si te gusta este género harás bien en permanecer atento a este juego.

PlayStation
Agosto



En el modo multijugador por equipos podrán participar hasta un máximo de 16 jugadores.

Primera Impresión





En cada circuito podremos ver una línea azul marcando un recorrido. Si lo seguimos por completo obtendremos puntos de respeto extra.



■ SONY ■ ACCIÓN

Terracon

Sony está desarrollando un juego de ación, que a la chita callando y sin armar mucho revuelo puede llegar a convertirse en un éxito rotundo. O al menos así lo sugiere la gran calidad de las primeras versiones que han llegado hasta nuestra redacción.







PlayStation

Julio

En cada nivel tendremos que recoger una serie de cartuchos de información que nos permitirán expulsar a Terracon de ese planeta en cuestión.

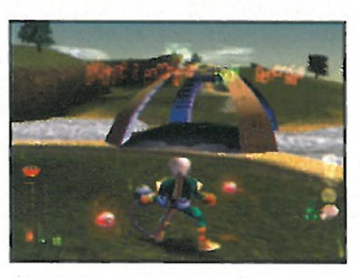
Terracon es el nombre de una gigantesca computadora construida por una raza alienígena y que se dedica a "terraformizar" planetas (i.e., a hacerlos habitables modificando su clima, atmósfera, etc.). El problema comienza cuando tras varios años de leal servicio esta raza decide desconectar a Terracon y prescindir de sus servicios. Para su sorpresa descubren que la computadora ha desarrollado su propia personalidad y que no sólo no se deja desconectar sino que además se piensa dedicar a destruir un planeta tras otro extrayendo toda su energía. Nuestra misión como único superviviente del equipo de mantenimiento de Terracon será enfrentarnos a ella en la superficie de cada planeta, destruyendo sus robots volantes así como sus estaciones de energía. Para ello contaremos con una curiosa arma que no sólo nos permite destruir a nuestro enemigos sino que también será muy útil para activar las estructuras planetarias a las que Terracon ya haya robado la energía.

Pero si el argumento de «Terracon» resulta original e interesante, lo que verdaderamente promete causar sensación es su sorprendente motor gráfico. Aunque la versión que hemos evaluado no es la definitiva, resulta más que suficiente para apreciar un atractivo sistema de iluminación dinámica, un movimiento de cámara fluido y rápido y, sobre todo, unos enormes escenarios en los que la distancia de visión alcanza, literalmente, kilómetros y kilómetros de paisaje, sin el menor asomo de niebla.

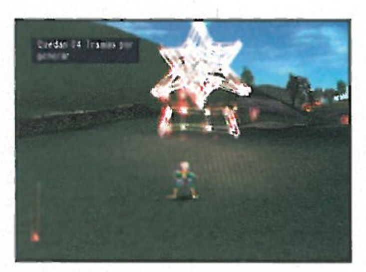
Y si a todo lo mencionado le sumamos unas interesantes secuencias animadas, correctamente traducidas al castellano, un interfaz entre misiones muy original y práctico, tres perspectivas diferentes, toda ellas en tercera persona, y otros muchos elementos de gran calidad, podemos irnos preparando para lo que sin duda será un lanzamiento a tener muy en cuenta. Aunque venga sin el bombo de otros juegos.



Desde los puntos elevados se pueden ver sin problemas enormes extensiones del escenario.



A lo largo del juego podremos recoger objetos que aumenten la efectividad de nuestra pistola.



Las estructuras sin energía aparecen como una malla de alambre. Disparando sobre ellas haremos que se conviertan en objetos sólidos.

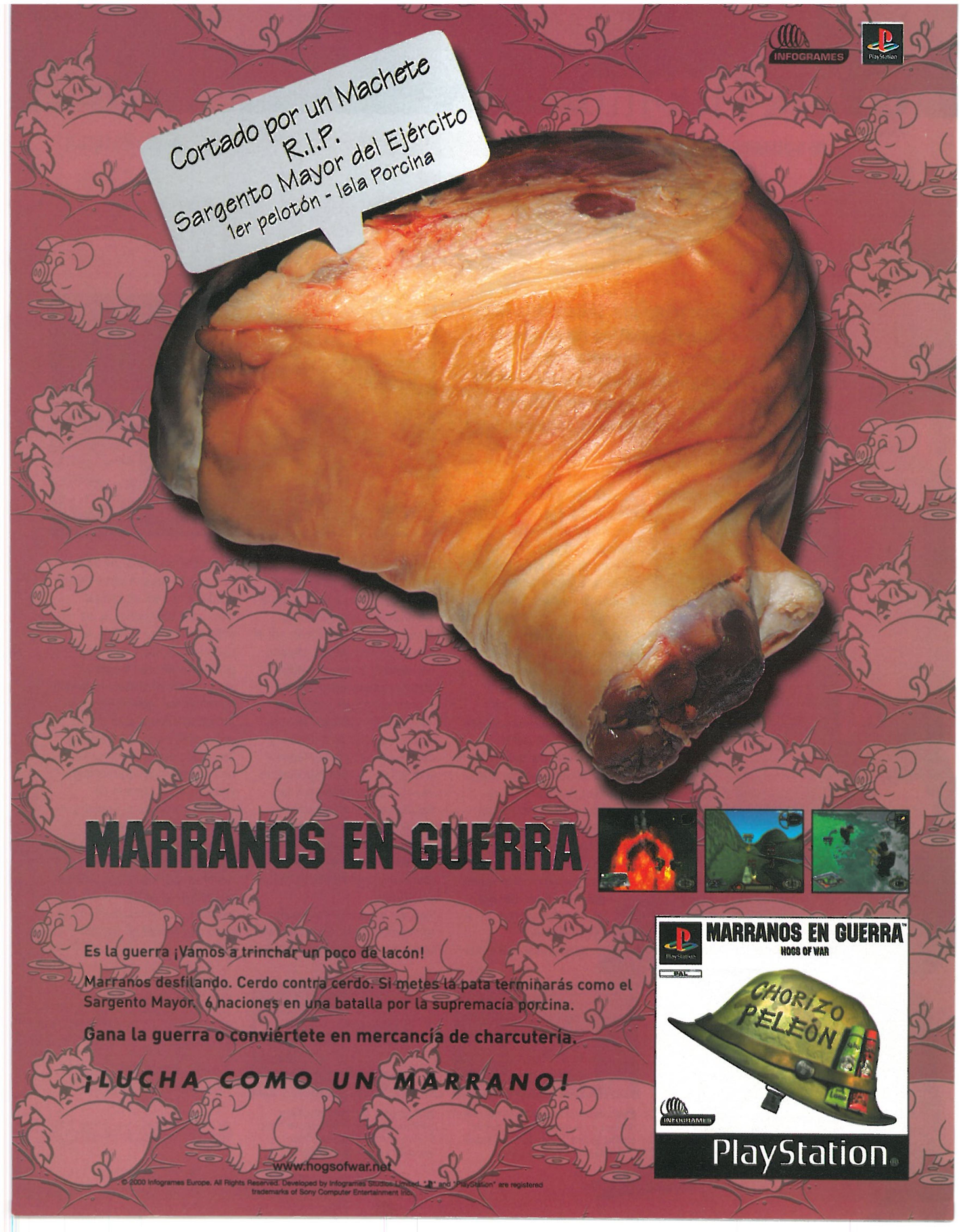
Lo Mejor

La sorprendente calidad del motor gráfico del juego.

Lo Peor

La lentitud de los tiempos de carga.

Primera Impresión 


INFOGRAMES
PlayStation
Cortado por un Machete
R.I.P.
Sargento Mayor del Ejército
1er pelotón - Isla Porcina
MARRANOS EN GUERRA
Es la guerra ¡Vamos a trinchar un poco de lacón!
Marranos desfilando. Cerdo contra cerdo. Si metes la pata terminarás como el Sargento Mayor. 6 naciones en una batalla por la supremacía porcina.
Gana la guerra o conviértete en mercancía de charcutería.
¡LUCHA COMO UN MARRANO!
MARRANOS EN GUERRA™
HOGS OF WAR
PAL
CHORIZO PELEÓN
INFOGRAMES
PlayStation
www.hogsofwar.net
© 2000 Infogrames Europe. All Rights Reserved. Developed by Infogrames Studios Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

■ SQUARESOFT ■ ESTRATEGIA

Front Mission 3

La maestría demostrada por Square a la hora de programar para Playstation no se queda en los juegos de rol. Por primera vez en España, y para regocijo de los fanáticos de la estrategia, tenemos la ocasión de disfrutar de una de sus más renombradas sagas de combate por turnos.



Aunque en Japón estuvo precedido por la aparición de «Final Fantasy Tactics» y «Chocobo Dungeon», «Front Mission 3» será el primer juego de estrategia por turnos de Square que podamos disfrutar dentro de nuestras fronteras. Un argumento de lo más "manga" que nos pondrá a los mandos de impresionantes "mechs" armados y que intercalará numerosos vídeos con las secuencias de combate, servirá como excusa para poner a prueba el potencial gráfico de la consola de Sony, ya que este compacto disfrutará de un apartado técnico poco usual dentro del género.

En cuanto al sistema de juego, también nos vamos a encontrar con importantes novedades, que irán desde diálogos entre personajes y selección de protagonistas al estilo de los juegos de rol, hasta espectaculares animaciones para acompañar a cada ataque. Sin embargo, en esencia los combates se desarrollarán por el mismo sistema de movimiento por casillas, y ataque mediante menús, característico de este tipo de estrategia, por lo que nuestra labor principal se verá reducida a asignar unidades y determinar el tipo de ataque y el objetivo. La nota espectacular de estos enfrentamientos la pondrán una ambientación futurista y la gran variedad en las localizaciones, que irán desde los desiertos australianos hasta un portaaviones en medio del océano.

Pero ahí no acaba todo, pues conscientes de lo monótono que puede resultar esta sucesión de combates, los chicos de Square han puesto toda la carne en el asador a la hora de recrear diferentes situaciones. A los enfrentamientos clásicos se unirán situaciones de huida, activación de interruptores, ataques por sorpresa y todo tipo de maniobras que conseguirán atraparnos desde el principio, sobre todo porque también se ha puesto especial énfasis en una dificultad progresiva que crecerá con el número de unidades a nuestras órdenes.

El mes próximo podremos disfrutar del que puede convertirse en el empujón definitivo para que la estrategia por turnos salga por fin del cascarón y se consolide junto al resto de géneros en nuestro país.



PlayStation

Julio

El combate sigue estrictamente las normas de la estrategia por turnos: casillas para el movimiento y ataque mediante sistema de menús.



Podremos modificar alcance y potencia del armamento adquiriendo nuevas partes de nuestro "mech" y ganando puntos de experiencia.

Lo Mejor

Un apartado técnico soberbio.

Lo Peor

Que este género no resulte muy popular en nuestro país.

Primera Impresión




"QUIERO SER."
NUEVO SR50 RACING.
Hasta el 31 de julio
el seguro de un año por sólo
19.990 ptas.
Infórmate en tu concesionario oficial Aprilia
o en el tel. 91 636 04 66 de 9:00 a 15:00 h.
APRILIA RECOMIENDA UNA CONDUCCIÓN RESPONSABLE
NUEVO SR50 RACING: MÁS POTENTE, MÁS ECOLÓGICO.
CUMPLE LA NORMATIVA DE EMISIONES EURO 1: USO EXCLUSIVO CON GASOLINA SIN PLOMO.
MOTO GO
garantía 3 años
aprilia
www.aprilia.com

■ ACCLAIM ■ VELOCIDAD

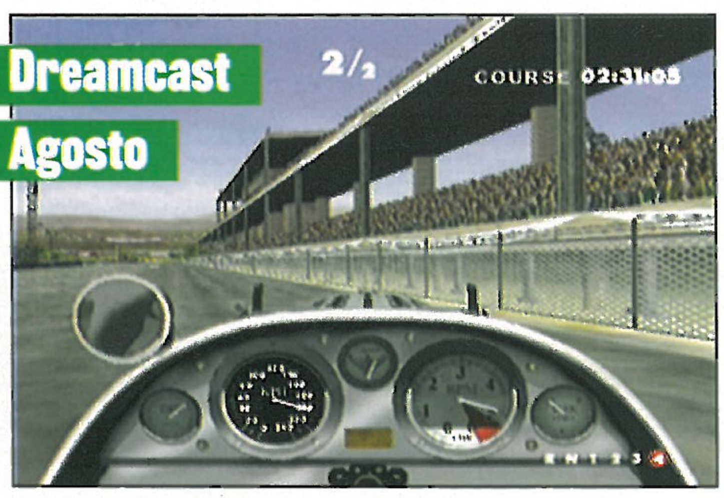
Spirit of Speed

Si eres de los que piensan que las carreras de coches ya no son lo que eran, prepárate para montarte en todo un bólido de los años 30 con este título de Acclaim, un juego que enloquecería al mismísimo Fangio.



Dreamcast

Agosto



La vista interior permitirá visualizar la consola de mandos propia de cada uno de estos coches de época. La jugabilidad permanecerá intacta.

Este será un juego de coches para amantes de la velocidad, pero no para unos amantes cualesquiera de la velocidad, sino para esos nostálgicos de los primeros coches de carreras que aparecieron durante las primeras décadas de este siglo, aquellos tanteos en el mundo de la competición automovilística por parte de marcas ahora tan emblemáticas como Mercedes Benz o Alfa Romeo. Esos antiguos y frágiles bólidos, con motores extraordinariamente potentes y afiladas líneas con forma de proyectil, son los protagonistas del próximo juego de Acclaim para el género de la velocidad en Dreamcast.

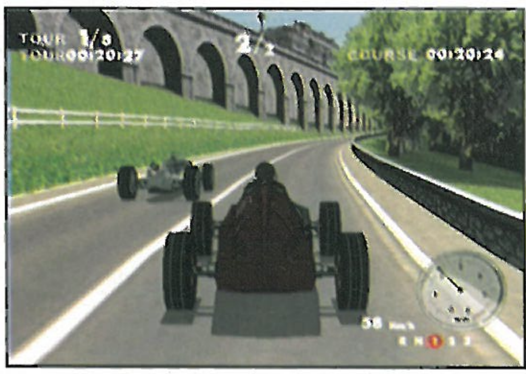
«Spirit of Speed» nos propondrá colocarnos a sus mandos para competir en carreras individuales o en campeonatos a lo largo de varios circuitos de la época, recreados fielmente para la ocasión.

Bajo un apartado gráfico elogiable, este título nos transportará a la década de los 30, haciéndonos rememorar las mismas sensaciones que debía producir correr a 250 km/h en unos de estos automóviles mientras el motor rugía furiosamente a nuestras espaldas. «Spirit of Speed» se centrará en conseguir un comportamiento de los coches muy real, en especial en la rapidez de reacciones de los vehículos y su baja estabilidad.

Para poder comprobar el resultado, habrá que esperar al mes que viene, y ver así si este título de Acclaim es capaz de saciar nuestra sed de velocidad.







La calidad en la recreación de los coches es muy alta, pues hasta se pueden apreciar los entresijos de las suspensiones y su movimiento, así como otros detalles que aportan realismo al juego.



La cámara cambiará ligeramente de perspectiva al chocar, dando lugar a imágenes muy espectaculares.

Lo Mejor

- El diseño de los coches.

Lo Peor

- La sensación de velocidad.
- La física de los coches aún debe ser mejorada.

Primera Impresión



RADIO:
FM A TOPE

INTERNET:
DENTISTAS



MÓVIL / FM ESTÉREO / INTERNET

SOCIAL LIFE SUPPORT

V.2288

Shark-Radio.com



MOTOROLA

Consola: PlayStation Compañía: Capcom

Caminando entre dinosaurios

Está a punto de llegar a Japón el que fue la principal estrella del E3 para PS. Cuando todos esperábamos que se tratase de uno de los primeros "survival horror" para PS2, Capcom sorprendió a propios y extraños con esta segunda parte, cargada de novedades y en exclusiva para los 32 bits.

Dino Crisis 2

Los personajes

Un par de cazadores cazados



Aunque en la primera parte del juego sólo pudimos controlar a la bella Regina, algunos supervivientes de su equipo tenían un importante papel en el desarrollo de la aventura, tanto que la mayor parte de las decisiones estaban relacionadas con su misión. Sin embargo, los muchachos de Capcom han decidido olvidarse del primer grupo y han reclutado un nuevo soldado para acompañar a Regina en su segunda incursión en esta isla prehistórica. Este aguerrido personaje, al que podremos controlar en importantes momentos del juego, poseerá características similares a las de su compañera, y a una resistencia mayor unirá la capacidad de manejar todo tipo de armas: lo necesario para sobrevivir entre estos "lagartos terribles".



¿No os bastaba con verla huir de una isla infestada de peligrosos reptiles? Parece que a los programadores de Capcom tampoco, y nos devuelven a Regina con un aspecto la mar de saludable, sus mismas habilidades y un compañero masculino.









Los renovados escenarios

El mundo perdido

Uno de los elementos más revolucionarios de «Dino Crisis» era su entorno completamente tridimensional. Sin embargo la importante contrapartida a estos escenarios en 3D era un aspecto desmerecedor comparado con los decorados prerrenderizados de «Resident Evil», especialmente por la pérdida de algunos detalles y menor variedad en los ambientes. Para su continuación, los creadores del "survival horror" vuelven a decantarse por unos escenarios estáticos de calidad cinematográfica y muy variada ambientación. En una base militar en la jungla, o en las entrañas de una cueva, nuestros personajes tendrán que enfrentarse a los dinosaurios con una perspectiva desarrollada mediante cámaras fijas. Por el contrario los efectos de luz o las salpicaduras sí se dejarán notar en los personajes, consiguiendo una atmósfera inmejorable.

El estilo de juego

Donde puse el objeto... pongo la bala

Por encima de las constantes huidas y los enfrentamientos con los dinosaurios, «Dino Crisis» era una clásica aventura donde los puzzles y el uso de algunos objetos acaparaban todo el protagonismo. Sin embargo esta segunda parte sólo retoma la línea argumental de la primera para ofrecernos lo que será esencialmente un juego de acción.

Además de dejar a un lado los enigmas, el número de enemigos se ha multiplicado considerablemente, al igual que las armas disponibles y la munición. Pero por si no bastase con eso, el sistema de juego se ha implementado con la posibilidad de realizar combos y golpes especiales.

La presencia constante de la barra de energía y la posibilidad de ir ganando puntos con los dinosaurios eliminados, se encargan del resto.





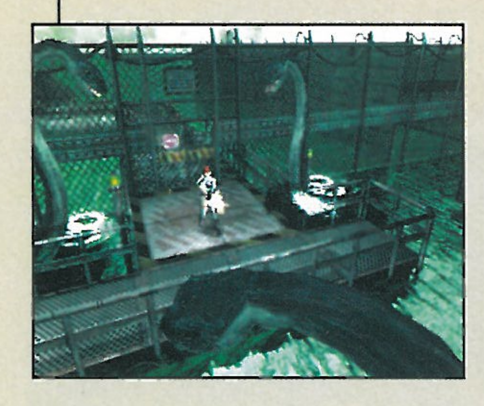


PlayStation reivindica su reinado en el "survival horror" con una genial secuela de «Dino Crisis» que parecía destinada a su hermana de 128 bits.

Las nuevas especies

Estos dinosaurios no tiene nada de Disney







El terrorífico Rex de la primera parte y los muy numerosos velocirraptores han permitido la entrada de nuevas criaturas en la isla. Carnotasaurios, plesiosaurios y Pteranodones llenan la jungla con amenazadores rugidos, y esta vez se encuentran capacitados con una IA muy superior a la que mostraron en el primer juego. Gracias a ella, vamos a poder experimentar ataques en grupo y huidas coordinadas, aunque el detalle gráfico con que se ha recreado cada una de estas criaturas ha obligado a los programadores a reducir su número a 3 de manera simultánea. Os garantizamos que su tamaño y velocidad dejan pequeños a sus parientes del primer «Dino Crisis».



Consola: Dreamcast Compañía: Konami

Tiradores de precisión

Con la segunda parte ya en los salones recreativos, Konami lanza en Japón la versión doméstica de su espectacular arcade de disparo en primera persona. Un título mejorado que unos meses después de aparecer en Dreamcast, hará las delicias de los usuarios de PS2.

Silent Scope



El juego

Un disparo, un enemigo abatido

La mecánica de «Silent Scope» sitúa al jugador en una posición elevada desde la que debe eliminar a una serie de delincuentes con la única ayuda de su rifle de francotirador. Al igual que sucedía en «Virtua Cop», la cámara se moverá por toda la ciudad centrándose automáticamente en los lugares conflictivos, y una vez localizado el objetivo tendremos que hacer uso de nuestro potente zoom para conseguir abatirlo con el menor número de disparos posible. Sin embargo, algo que a priori parece tan sencillo se complica cuando las localizaciones nos obligan a disparar en movimiento, buscar al objetivo entre la multitud o acertar a vehículos de gran tamaño.
En lugar de adaptar el juego a una pistola de luz, o diseñar un periférico para la ocasión, los chicos de Konami han optado por adaptar el mando de Dreamcast a los controles de la máquina. De este modo, la pantalla de juego mostrará diferencias respecto a la del arcade, ya que el efecto de la mira telescópica ahora aparece sobre la visión panorámica, aunque la jugabilidad del original no se ha resentido lo más mínimo con estos pequeños cambios.







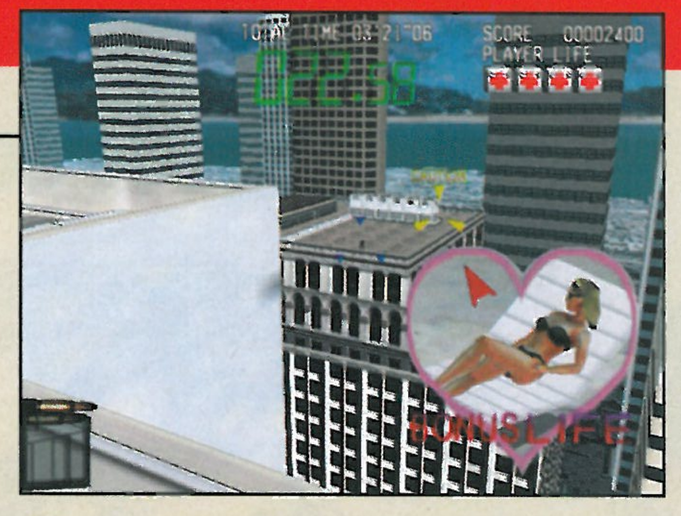
El problema de trasladar la recreativa a Dreamcast sin una pantalla adicional, se ha subsanado con la inclusión del efecto de mira telescópica dentro de la panorámica general. Menos espectacular pero igualmente jugable.



Las localizaciones

Sólo en la ciudad

Pese a que el número de niveles de la recreativa era muy extenso, resulta increíble la fidelidad con que se han recreado las diferentes partes de una ciudad norteamericana en cada escenario. Las azoteas de un rascacielos en el núcleo urbano, un estadio de fútbol americano, o los carriles de una concurridísima autopista, se convertirán en un campo de batalla improvisado para este miembro de las fuerzas especiales de la policía.
Todo el potencial gráfico de la consola se ha puesta al servicio de las diferentes iluminaciones del día sobre unos detallados escenarios que alcanzan su cénit con el uso del zoom. Además, el amplio catálogo de civiles y enemigos también está diseñado de acuerdo con el nivel en que los vayamos a encontrar, por lo que la variedad está asegurada. Eso sí, de momento no se han confirmado ningún tipo de mejoras visuales sobre la versión que pudimos jugar en la recreativa.

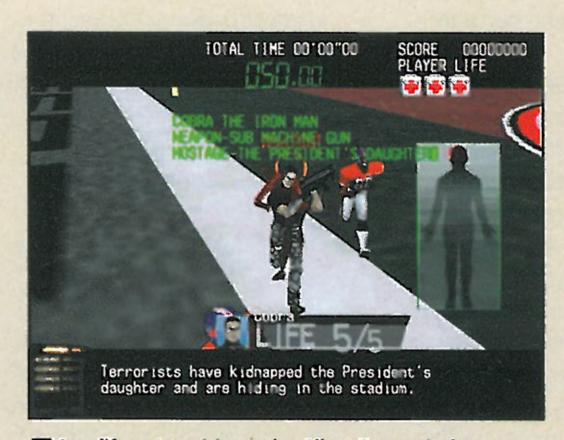


Repartidos por las diferentes localizaciones, también nos vamos a encontrar con una serie de civiles a los que no debemos abatir para conservar nuestras vidas.





Los muchachos de Konami han conseguido subsanar la falta de una pantalla adicional, y han trasladado la recreativa original con sorprendente fidelidad.

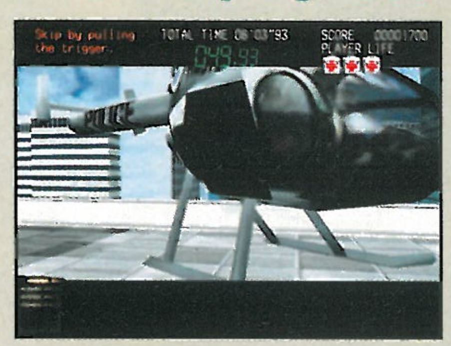


Las diferentes misiones de «Silent Scope» incluyen labores de patrulla, disparo y rescate de prisioneros.

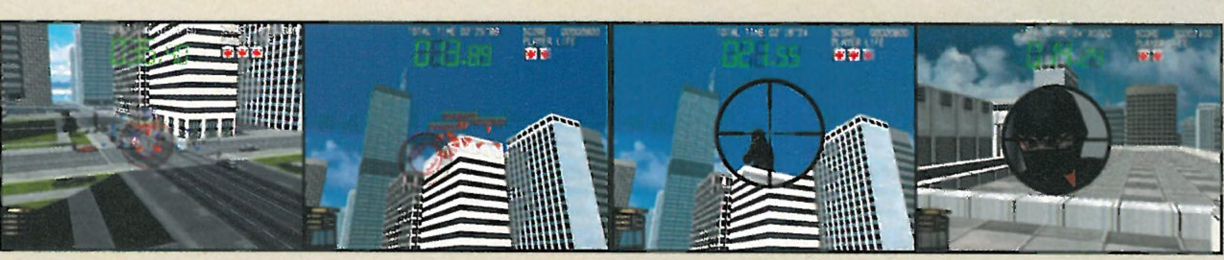
Nuestra misión

Acabar con los delincuentes más peligrosos

Nuestra labor, como miembro de la policía, será patrullar por las calles de la ciudad con un límite de tiempo mientras buscamos delincuentes que eliminar.
Además de rescatar a los civiles en apuros y evitar ser disparados, al terminar cada nivel tendremos que eliminar al correspondiente enemigo final, que en este caso serán helicópteros, objetivos especialmente escurridizos, e incluso aviones de combate.
Aunque aún no se han confirmado qué nuevos desafíos estarán disponibles, Konami ha dispuesto misiones secundarias y modos de juego adicionales para alargar la duración de su particular "shooter". Sin embargo, la posibilidad de jugar con un compañero (que sí estaba incluida en la segunda parte) tampoco aparecerá en las versiones para consola de «Silent Scope».







En estas pantallas se puede apreciar la increíble potencia de nuestra mira telescópica. Desde una vista general hasta el color de los ojos del objetivo, y sin perder detalle.

Rozando la perfección

Perfect Dark™

La obra cumbre de Rare ya está entre nosotros. Y con ella, el género de los shoot'em ups llega a lo más alto, no sólo en N64, sino en cualquier otro sistema. Después de ver a Joanna Dark en acción, vuestras vidas no volverán a ser como antes...

Los que como yo, conozcáis al grupo de programación Rare desde que hicieron sus primeras maravillas para Spectrum con el nombre de Ultimate, sabemos que cada nuevo juego de estos genios supone una auténtica revolución, sea del género que sea. En N64 nos han proporcionado, junto a las del maestro Miyamoto, las mayores obras maestras de esta consola. Y una de ellas fue, evidentemente, el inolvidable «GoldenEye».

Este juego mezclaba como ninguno hasta entonces la acción de los mejores shoot'em up con una experiencia de juego profunda y una realización técnica impecable, cualidades que propiciaron su elección como mejor juego del año por las revistas más prestigiosas de todo el mundo.

Casi tres años después, Rare nos ofrece el siguiente eslabón en la evolución natural de ese juego. Esto significa que los programadores no han partido de cero con «Perfect Dark», sino que han aprovechado lo mejor que ofrecía «GoldenEye» para consumar un cartucho que, dentro de su género, se puede considerar como perfecto.

GRÁFICOS PERFECTOS

Por lo tanto, los que en su momento disfrutarais con aquel juego encontraréis muchísimas cosas familiares en «PD», comenzando por el motor gráfico, que es similar, pero muy superior al del juego de 007.

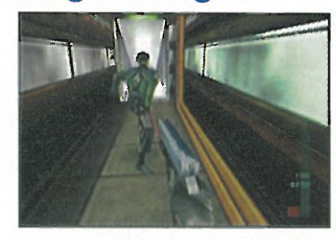
La mayor ventaja con la que ha contado Rare a la hora de modificarlo es el Expansion Pak (cuyo uso es imprescindible para poder jugar las misiones en solitario y varios modos multijugador), que permite gráficos en alta resolución, una enorme variedad de texturas, una arquitectura de niveles más compleja y unas animaciones para los enemigos sencillamente asombrosas. No tenéis más que echarle un vistazo a las capturas de este comentario para daros cuenta de que visualmente, «Perfect Dark» se encuentra a años luz de «GoldenEye», pese a que como ya hemos dicho, su estética es similar.

Las novedades gráficas no se detienen ahí, porque el juego cuenta con una verdadera plétora de efectos visuales que aquí en la redacción nos han dejado anonadados.

Pero sin duda donde los programadores "se han salido" es en el diseño de los utensilios de espía que utiliza Joanna a lo largo de todo el juego. Activar el visor de rayos-x y empezar a ►

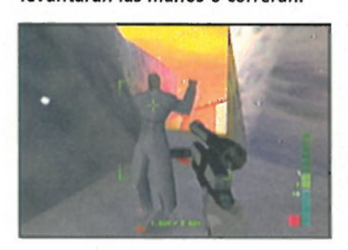
- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Rare**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Enemigos inteligentes





La IA de los enemigos y sus reacciones ante el peligro son las más avanzadas que hemos visto hasta el momento. Si les disparamos al brazo del arma, la soltarán, pero irán a recogerla si les dejamos. Al verse en desventaja, levantarán las manos o correrán.





Uno de los nuestros





También hay misiones de infiltración, donde Joanna tendrá que entrar en instalaciones haciéndose pasar por un enemigo más. Aquí por ejemplo, le robamos a una secretaria sus ropas para entrar en una base disfrazados.

Enfréntate al enemigo con todo tu arsenal









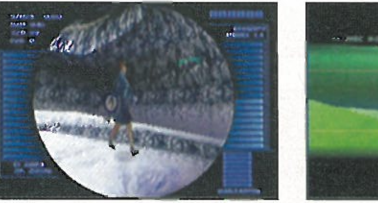
El arsenal de armas con que cuenta Joanna es el más completo que hemos probado. Y no sólo por estar formado por más de 20 armas, entre ametralladoras, lanzacohetes, rayos láser y artefactos alienígenas, sino porque cada una tiene una doble función. Pulsando el botón B cambiaremos, por ejemplo, el ratio de disparo de cada arma, o dispararán varios tipos de munición.

Rare ha creado su mejor juego hasta la fecha, una auténtica OBRA MAESTRA del género de los shoot'em up que SUPERA al mítico «GoldenEye». Un cartucho IMPRESCINDIBLE para N64.

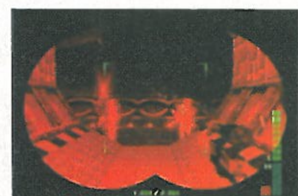




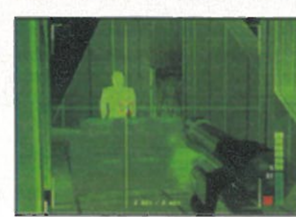
Ni el mismísimo "Q" hubiera imaginado estos artefactos





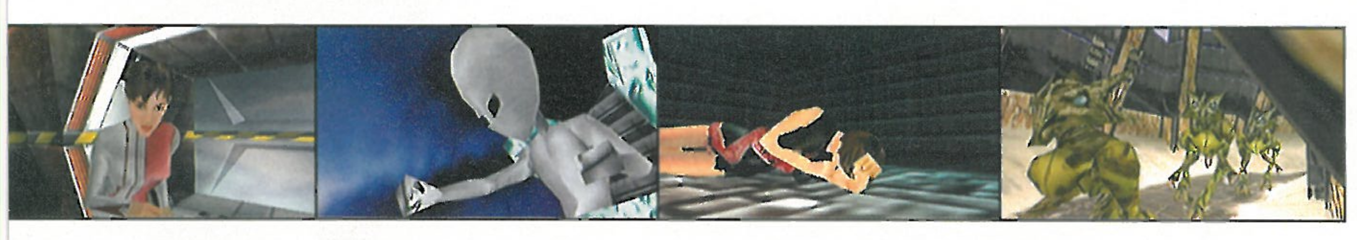






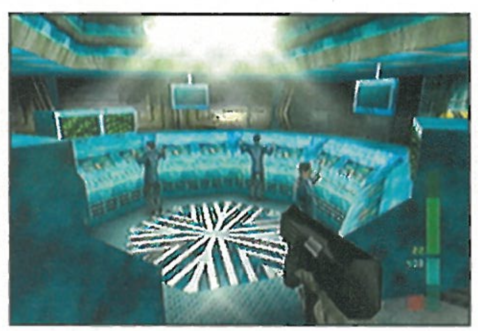


Joanna dispone de numerosos utensilios para llevar a cabo su labor de espionaje. Algunos ya los conocíamos de otros juegos, como las gafas de infrarrojos o las de visión nocturna, pero la mayoría son completamente originales. Entre ellos merecen destacarse el decodificador de cerraduras, la cámara espía de ojo de pez, las gafas de rayos-x y un mando a distancia con "hackear" cualquier ordenador.



El cartucho contiene más de una hora de secuencias generadas con el motor del juego y subtítulos en castellano. Las voces siguen en inglés.

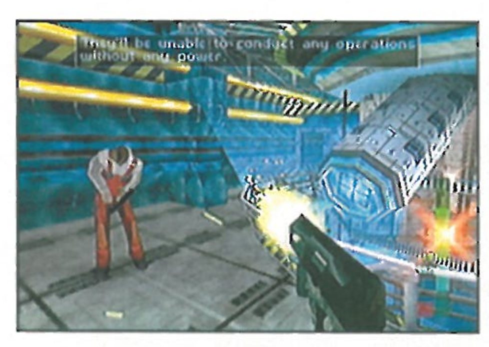


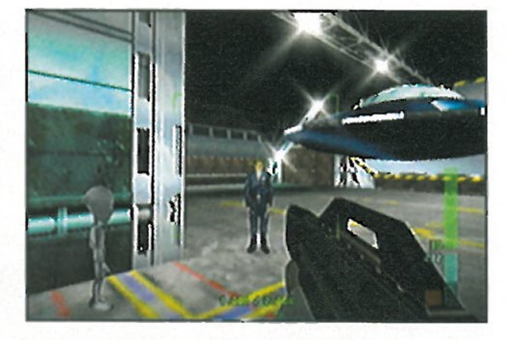






Alternativas: *Aunque inferior en conjunto a «Perfect Dark», «GoldenEye» sigue ofreciendo una experiencia de juego increíble. En el mismo género, pero con otro estilo de juego, no podéis olvidaros tampoco de «Quake 2» y «Turok 2».*

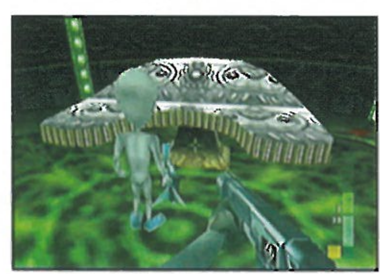


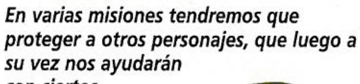


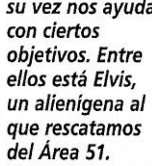
Misiones en compañía



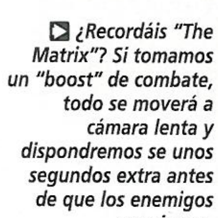


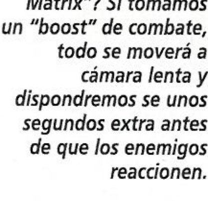




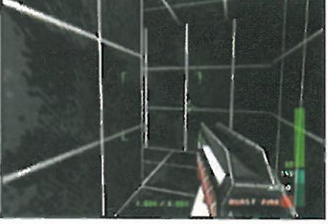


En varias misiones tendremos que proteger a otros personajes, que luego a su vez nos ayudarán con ciertos objetivos. Entre ellos está Elvis, un alienígena al que rescatamos del Área 51.

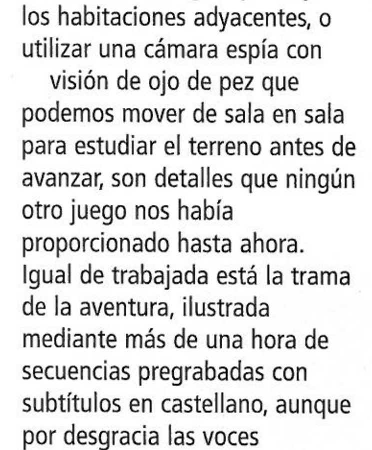




¿Recordáis "The Matrix"? Si tomamos un "boost" de combate, todo se moverá a cámara lenta y dispondremos se unos segundos extra antes de que los enemigos reaccionen.







ver los enemigos que hay en los habitaciones adyacentes, o utilizar una cámara espía con visión de ojo de pez que podemos mover de sala en sala para estudiar el terreno antes de avanzar, son detalles que ningún otro juego nos había proporcionado hasta ahora. Igual de trabajada está la trama de la aventura, ilustrada mediante más de una hora de secuencias pregrabadas con subtítulos en castellano, aunque por desgracia las voces permanecen en inglés. No queremos desvelaros nada de la historia, porque ya os hemos contado bastantes detalles durante los meses de gestación del juego, y podríamos quitaros gran parte de la emoción que supone ir descubriéndola por vosotros mismos. Simplemente mencionar que, al estar ambientado en el futuro y no partir de un personaje definido de antemano como era James Bond, los programadores han contado con mucha más libertad creativa a la hora de idear la ambientación y de desarrollar el hilo argumental.

Y para terminar con lo más sobresaliente de este juego, porque podríamos seguir llenando páginas y páginas contándoos sus virtudes, hay que hacer mención especial para los modos multijugador. Nunca, de verdad, habíamos visto tantas posibilidades en este sentido, y para que lo entendáis mejor os los explicamos con sumo detalle



La perfección de los entornos





Gracias al Expansion Pak, Rare ha conseguido diseñar los mejores escenarios que hemos visto en cualquier juego de este género. Los efectos de luz, las transparencias, y sobre todo, la variedad de escenarios y la tremenda solidez de su arquitectura son, hoy por hoy, insuperables.



Todos los textos, incluídos los objetivos de las misiones, están muy bien traducidos al castellano.



Como en «Metal Gear», algunos enemigos tienen trajes especiales que los camuflan con el entorno.







Los modos multijugador: únete a Joanna, lucha contra ella o combate a cuatro jugadores





COOPERATIVO. Este modo permite a dos jugadores jugar toda la historia del modo solitario a pantalla partida. El primer jugador maneja a Joanna y el segundo a su hermana, y de esta manera se pueden distribuir los objetivos de cada misión y ayudarse entre sí en la eliminación de los enemigos.





CONTRAOPERATIVO. Y este otro modo funciona a la inversa: un jugador maneja a Joanna y el otro a cualquier enemigo elegido de manera aleatoria dentro de cada nivel. La misión de este último será impedir que la espía cumpla sus objetivos.También se puede jugar todo el cartucho de esta manera.



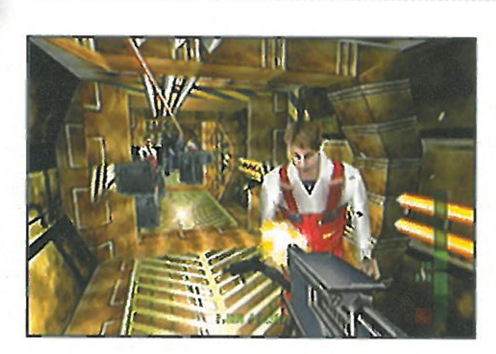


DESAFÍOS. Son misiones para un sólo jugador que se desarrollan en los escenarios diseñados para multijugador. En ellos peleamos contra "Simulants" (o formando equipos con ellos) para que podamos sentir lo mismo que en el modo multijugador si no tenemos a otras personas con las que jugar.





MULTIJUGADOR. ¿Recordáis el multijugador de «GoldenEye»? Pues aquí vais a encontrar una jugabilidad todavía más alta, escenarios muy bien diseñados, más armas y cantidad de opciones de juego, como la de formar equipos o introducir Simulants que nos ayuden a eliminar a los contrarios.



Las opciones MULTIJUGADOR de este cartucho SUPERAN las de cualquier shoot'em up que hayáis visto en consola alguna.



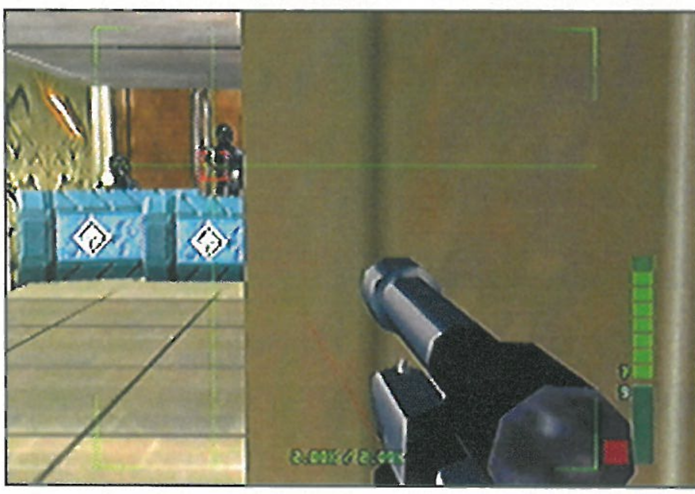
Muy realista, aunque no sólo para adultos




Escenas "gore" como la que veis a la izquierda, o la de al lado, donde un enemigo siente cómo le ha entrado la bala, son habituales durante todo el juego. Para que nadie se quede sin jugarlo, y como ya dijimos en la preview, se puede cambiar la sangre por pintura de colores.



No, la captura no está movida. Es que cuando nos golpee un enemigo lo veremos todo borroso como si Joanna acusara los efectos del ataque. Genial.



Como en «GoldenEye», el movimiento que más importancia tiene durante todo el juego es el disparo a cubierto desde las esquinas. Dominarlo es imprescindible en los niveles de dificultad más altos.



Aquí podéis ver el grado de detalle que muestra el modelado de los personajes. Gráficamente estamos ante un hito en N64.



Una muestra de la capacidad de zoom del rifle francotirador de «Perfect Dark», superior en rapidez, alcance y nivel de detalle al de «GoldenEye». Si miráis bien, veréis que no se ve absolutamente nada sobre el tejado de la casa, pero al ir acercando la imagen descubrimos escondido a un centinela.

► en un cuadro a parte.
Todo esto, desde luego, es perfecto, pero ¿qué es lo que hace de Perfect Dark un juego tan especial, además de sus evidentes virtudes técnicas? Pues ni más ni menos que la absorbente experiencia de juego que nos proporciona. La alternancia de misiones de precisión, con otras con mayor componente de acción y algunas de infiltración, hace que su desarrollo sea muy variado, todo ello rodeado de una atmósfera de realidad que ningún juego de este tipo había logrado hasta ahora. En resumen: hace que nos sintamos como auténticos espías.

Eso sí, os quiero dejar muy claro que el juego resulta mucho más sencillo de terminar que «GoldenEye». Por eso los jugadores expertos quizá encuentren demasiado sencilla la primera experiencia de juego, ya que al comienzo sólo es seleccionable el primer nivel de dificultad. Pero por otro lado, los jugadores menos duchos en estas lides agradecerán esa sencillez para enfrentarse con mayor soltura a los niveles de dificultad superiores.

Y basta de palabras: lo mejor es que corráis a comprobarlo por vosotros mismos, porque vais a disfrutar de una experiencia que ningún shoot'em up subjetivo nos había proporcionado hasta ahora. Un juego absolutamente IMPRESCINDIBLE que no os podéis perder.

Rubén J. Navarro

Gráficos: 100
Podríamos llenar este apartado con halagos continuos y seguiríamos sin hacerle justicia al trabajo de Rare. Gráficamente, es el mejor juego que hemos visto jamás para esta consola. ¿Queda claro?

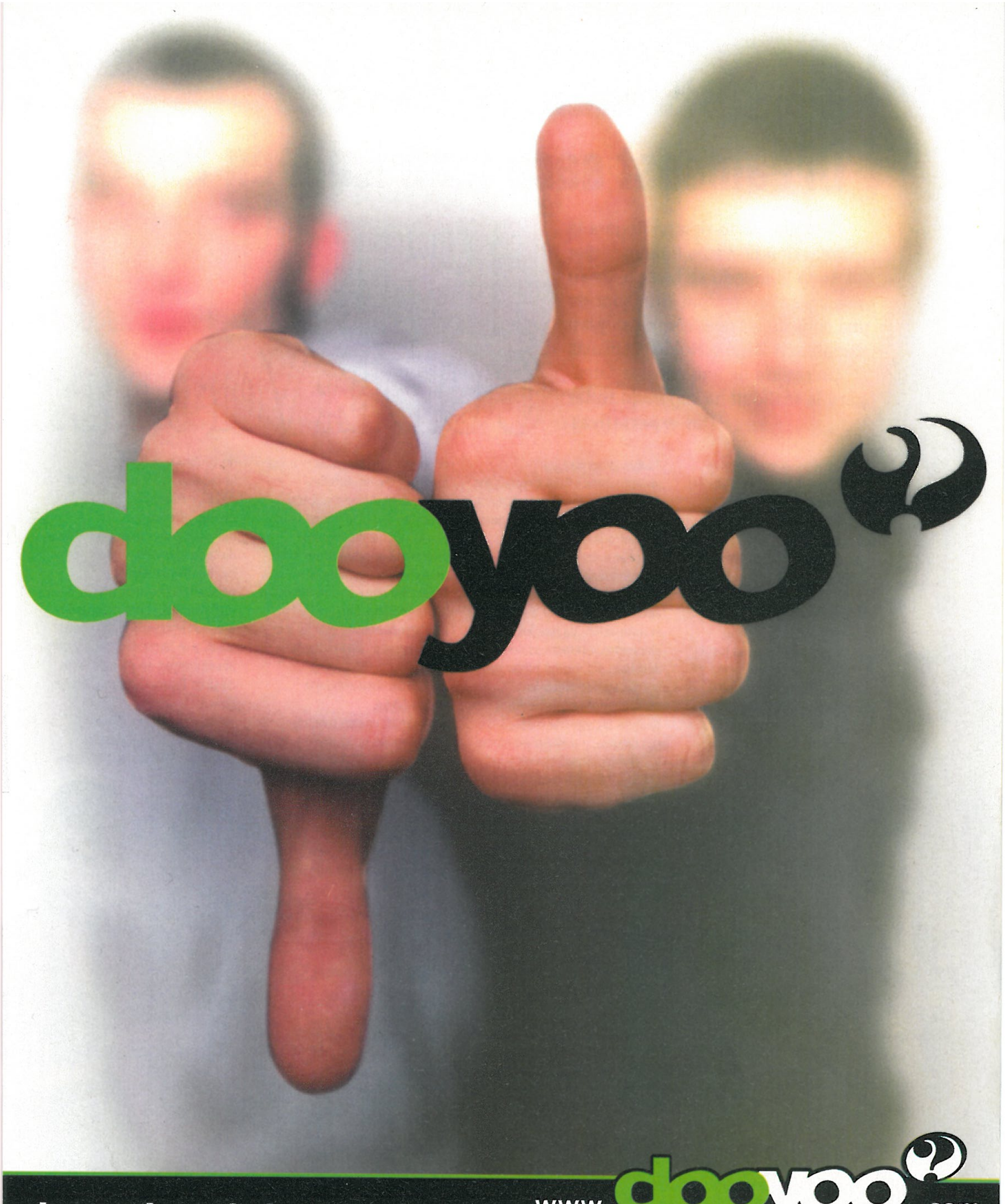
Sonido: 96
Música al estilo "007" de corte futurista, excelentes efectos sonoros y voces (en inglés) con buena entonación, y todo ello en perfecto Dolby Surround. Muy bueno, pero creo que un juego así merecía a todas luces su doblaje.

Jugabilidad: 99
Impecable. El control de Joanna hace honor al nombre del juego permitiéndonos hacer en todo momento lo que queremos. Tan sólo tiene un defecto de precisión al intentar cambiar de arma, que impide que la nota lleve tres cifras.

Diversión: 99
Mientras estéis jugando sentiréis que sois Joanna Dark en medio de un complot de espionaje de proporciones galácticas. Decir que es casi REAL es el mejor halago que se le puede hacer a un juego.

Opinión:
«Perfect Dark» es el mejor juego de su género para cualquier sistema, y uno de los mejores títulos de la historia de los videojuegos. Un cartucho realmente perfecto en casi todos sus apartados, y que por su impecable calidad gráfica, su absorbente y variado desarrollo y sus insuperables modalidades multijugador no os podéis perder. Si no tenéis N64, este juego es una excelente excusa para comprarla.





vivencias del usuario

www.dooyoo.com

Donde Tú opinas

Dreamcast saca matrícula en terror

RESIDENT EVIL CODE: Veronica

Cada cierto tiempo llega a la redacción un título que hace que todo el mundo se levante de su mesa y se arremoline alrededor de una consola. «Code: Veronica» para Dreamcast llegó a Hobby Consolas precedido de una enorme fama, pero la realidad ha superado todas las expectativas.

A todas luces superado el debate sobre si se trata del mejor «Resident Evil» de la historia (lo es y con enorme diferencia), este título desarrollado en exclusiva para la 128 bits de Sega conserva, como mayor virtud, la fórmula habitual de la serie de Capcom: una aventura de soberbio acabado técnico con las justas dosis de acción y resolución de puzzles, y envuelta en una atmósfera estremecedora. Aún así, la serie ha continuado su evolución, después de 4 lanzamientos para PlayStation, y combina en su última entrega los elementos más notables de cada título (incluidos puzzles, personajes y localizaciones del primer juego) con situaciones completamente innovadoras.

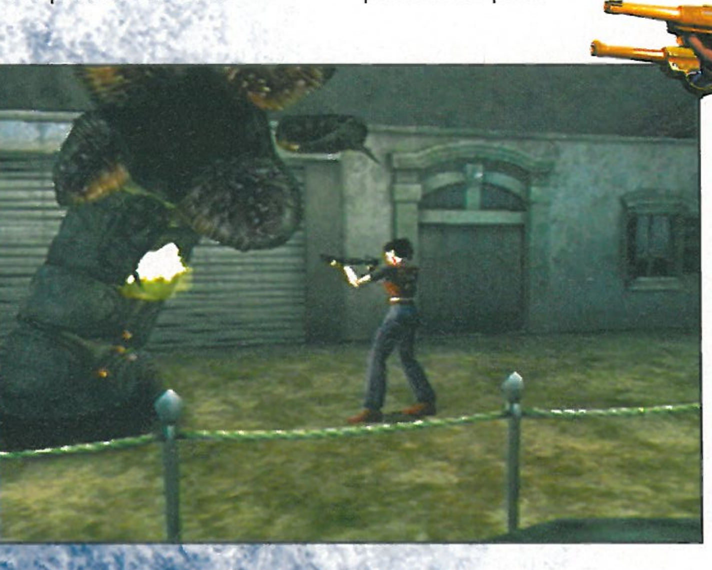
Por primera vez en un "survival horror" (si exceptuamos «Dino Crisis»), los escenarios están completamente realizados en 3D, pero con una calidad que nada tiene que envidiar a los fondos prerrenderizados de los anteriores juegos, añadiendo además mayor valor a la investigación, ya que los elementos interactivos no destacan del mismo modo sobre los decorados. Además, el componente terrorífico ha ganado un aspecto más psicológico, y aunque mantiene los emblemáticos sustos y las criaturas de ultratumba, incluye localizaciones tan escalofriantes como enormes casas llenas de muñecas, salas de tortura, centros quirúrgicos y otras lindezas similares que nos pondrán los pelos de punta sólo con observar las manchas de las paredes.

El colofón a este magistral apartado visual lo ponen unos efectos de luz de diferente intensidad que, aplicados sobre personajes y escenarios, consiguen generar una atmósfera impresionante, aunque la persistente neblina puede, a la larga, resultar algo molesta.

EL MEJOR ARGUMENTO DE LA SAGA

Para mantenerse a la altura de esta demostración gráfica, en el desarrollo de «Code: Veronica» se puede asistir al más elaborado de los argumentos de la serie. Arrastrando personajes del primer y segundo juego, retrocedemos a los orígenes de Umbrella gracias a sus herederos, la familia Ashford. Alexia y Alfred son probablemente las personalidades más interesantes de todo el universo «RE», dos hermanos gemelos de personalidad histriónica e impredecible comportamiento que nos encontraremos varias veces a lo largo del juego y que ensombrecen en maldad a los clásicos Tyrant, Hunter y demás bichos de la saga.

A lo largo de los 2 GDs asistiremos a un auténtico despliegue del potencial de ►



La aventura se desarrolla en dos escenarios diferentes: una isla europea y la base de Umbrella en la Antártida, lugares ambos plagados de zombies y de todo tipo de extrañas criaturas.

Tipo: **Aventura de acción**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano (textos)**

El renovado "Extreme battle"

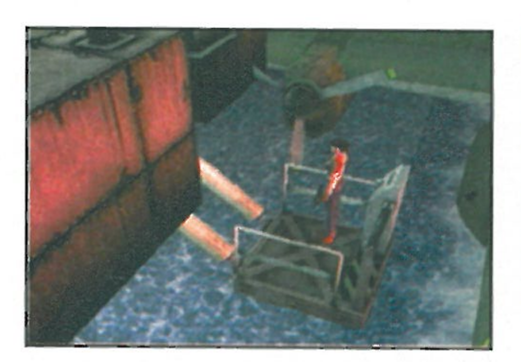




Como ya es habitual en todas las entregas de la serie, una vez que terminemos el juego podremos acceder a los vestuarios opcionales de Claire y al modo "Extreme Battle". Sin embargo, por primera vez podremos optar por jugar este modo en perspectiva subjetiva.



Los efectos de luz en tiempo real son otra de las grandes novedades. Un mechero que llevaremos siempre con nosotros o los disparos de las armas iluminarán las estancias con un realismo nunca visto.

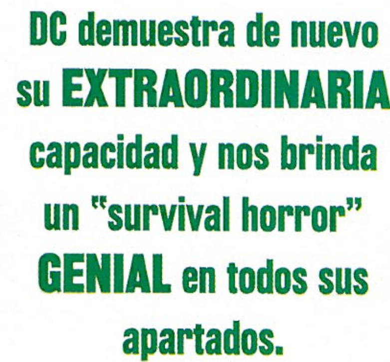


Nuestras nuevas habilidades



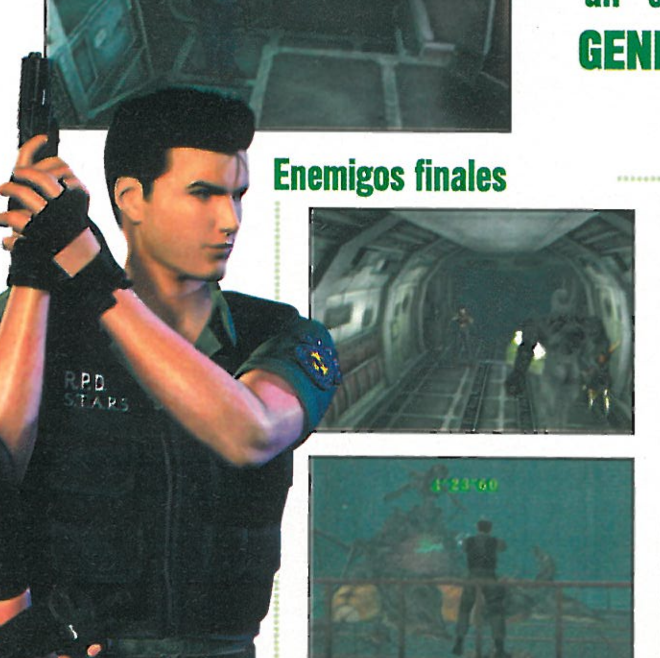


Nunca en un "Resident" habíamos tenido la oportunidad de utilizar una máscara antigás o un sniper. Y eso es sólo el principio: grúas, puntos de mira y cámaras de control remoto multiplicarán nuestras habilidades.



DC demuestra de nuevo su EXTRAORDINARIA capacidad y nos brinda un "survival horror" GENIAL en todos sus apartados.





Enemigos finales





Capaces de dejar en pañales a los monstruos anteriores, además de variados y numerosos los enemigos finales de «C:V» son los más inteligentes de la saga. La hormiga reina, Tyrant o Nosferatu lideran un catálogo estremecedor.



Aquellos que hayáis disfrutado de las anteriores entregas de este "survival horror", descubriréis interesantes guiños, como la réplica de la mansión de la primera entrega.

Un motor gráfico "escalofriante"





El mejor modo de observar la increíble capacidad del motor gráfico del juego es detenerse a comparar una escena de vídeo en tiempo real (izquierda) con una CG introductoria (derecha). Aunque parezca increíble, la capacidad de DC genera imágenes poligonales que quedan muy por encima de las escenas pregrabadas, y esto es sólo un ejemplo.



Aunque las voces no se han doblado al castellano, en la versión definitiva de «Code: Veronica» todos los textos aparecerán subtitulados en nuestro idioma.





Alternativas: *Aunque «RE 2» puede ser un buen aperitivo, estamos ante la mejor aventura de horror disponible para cualquier consola. No podéis dejar pasar la oportunidad de pasar auténtico miedo con esta obra maestra.*

El paso del tiempo





Al igual que ocurría con el segundo CD de «Resident Evil 2», cuando recorramos con un segundo personaje estancias por las que ya hemos pasado con Claire, podremos observar importantes cambios en los decorados. De este modo nos veremos obligados a cambiar nuestro itinerario, con lo que el juego gana en profundidad.



La genial ambientación es también el punto fuerte de esta nueva entrega de la saga, por primera vez generada completamente en 3D.

➤ Dreamcast, que alcanza en los vídeos realizados con el mismo motor del juego -y superiores en calidad a las CGs de las anteriores entregas- su máxima expresión. Eso, sin contar con situaciones que nunca antes habíamos vivido en este tipo de juegos, que nos exigirán huir de la mira láser de un francotirador, manejar las cámaras de seguridad o disparar con el punto de mira de un "sniper".

Y claro, para mantener la tradición, también habrá nuevos modos de juego al terminar la aventura, que esta vez incluirán la posibilidad de jugar en modo subjetivo, encontrar los vestuarios alternativos de Claire o manejar personajes ocultos.

Si bien es cierto que se le pueden achacar algunas pequeñas carencias (como la ausencia del movimiento para esquivar que hay en «RE: Nemesis», o un enemigo que nos persiga constantemente, como el propio Nemesis o el monstruo del segundo CD de «Resident Evil 2») la verdad es que Capcom ha realizado un juego sencillamente magistral, uno de esos títulos que por sí solos justifican la adquisición de una consola.

«Residen Evil. Code: Veronica» es un juego que todos, absolutamente todos los buenos aficionados a las consolas están en la obligación de probar. Hasta que no hayáis jugado con él no podréis decir que lo habéis visto todo en videojuegos.

David Martínez

Gráficos: 97

Todo es absolutamente genial: el diseño de los escenarios, el juego de cámaras, los efectos de luz, las animaciones... Sólo la presencia de niebla en algunos momentos le separa de la perfección total.

Sonido: 95

Aunque las voces están en inglés, unas melodías de gran calidad y unos efectos aterradores redondean un gran apartado.

Jugabilidad: 95

Su dificultad es creciente, de forma que se va dejando jugar sin ningún problema... hasta que te encuentres ante auténticos problemas.

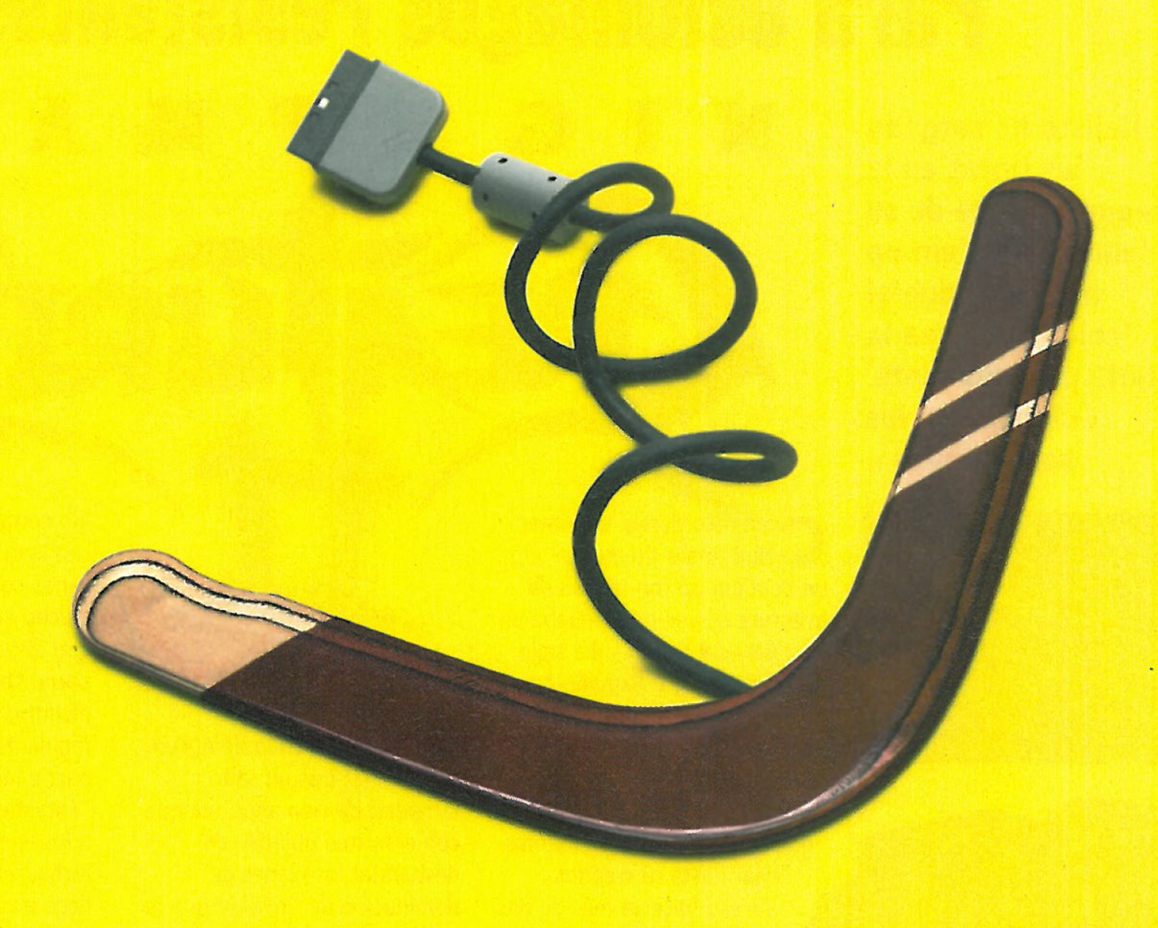
Diversión: 97

Uno de los argumentos más apasionantes que hemos visto jamás, narrado de un modo totalmente cinematográfico y aderezado por unos cuantos modos extra. Además, es el «RE» más largo y complicado de la serie.

Opinión:

«Code: Veronica» es el "survival horror" llevado a su máxima expresión. Quienes ya conozcáis la saga (es decir, todos vosotros, seguro) descubriréis el sistema de juego de siempre pero presentado con una calidad gráfica que quita el hipo y aderezado con una nueva y aterradora historia y con numerosos alicientes jugables. El único problema de este juego es que cuando te sientes ante él no debes tener nada que hacer en muchas horas porque, de verdad, te va a resultar literalmente imposible despegarte de la consola. Absolutamente genial.

Valoración 96





Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.




G-CON 45

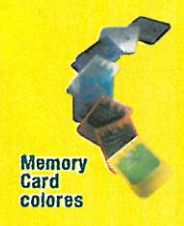

Link cable


Memory Card


Euro AV cable


DualShock colores


Ratón


Memory Card colores

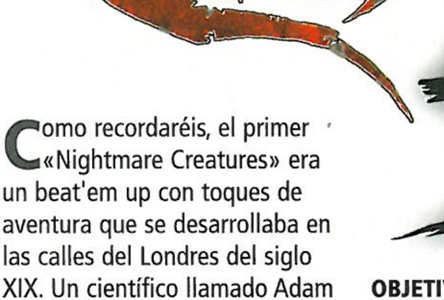

RFU Adapter

www.playstation.es

Para estómagos resistentes



Kalisto ha cargado las tintas en la segunda parte de su famoso beat'em up haciendo que el "color rojo" sea la nota predominante. Cuidado con las salpicaduras...



Como recordaréis, el primer «Nightmare Creatures» era un beat'em up con toques de aventura que se desarrollaba en las calles del Londres del siglo XIX. Un científico llamado Adam Crowley había soltado una horda de enormes monstruos por la ciudad, y a nosotros nos tocaba combatirlos a base de golpes mientras intentábamos llegar hasta su creador.

De eso hace ya más de dos años, tiempo que Kalisto ha empleado en generar esta secuela que, partiendo del mismo planteamiento, aporta un buen montón de novedades que hacen de «Nightmare Creatures 2» un juego muy interesante.

OBJETIVO: ACABAR CON LOS MONSTRUOS

La historia nos sitúa de nuevo en Londres, tras un salto temporal de cien años, aunque con el mismo objetivo de desbaratar los planes de dominación de Crowley, que ha conseguido mantenerse vivo mediante hechicería.

Nuestro protagonista, que en esta segunda entrega responde al nombre de Herbert Wallace, tendrá que recorrer ocho enormes niveles ambientados en las ciudades de Londres y París, que hacen parecer ridícula la longitud del primer «NC».

A nuestro paso nos saldrán constantemente todo tipo de monstruos de aspecto abominable a los que tendremos que responder haciendo uso del filo cortante de nuestra hacha, con la que podremos realizar varias combinaciones de golpes, mucho más numerosas de las que disponíamos en la primera parte. Ahora ejecutaremos distintos combos pulsando rápidamente varios botones del pad, e incluso potentes "Fatalities" con los que rematar a los enemigos. Durante estas luchas, el componente "gore" llega a resultar realmente truculento, con sangre salpicando por todos sitios junto al resto de partes de los cuerpos de los monstruos.

Evidentemente, estamos ante un juego exclusivo para adultos (la distribuidora ya se ha encargado de ponerlo bien clarito en la caja, para que nadie se llame a engaño). Porque aunque existe la opción de eliminar la sangre o cambiar su color, los enfrentamientos siguen siendo muy "crudos", por decirlo suavemente. Eso sí, teniendo ►





- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Kalisto**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

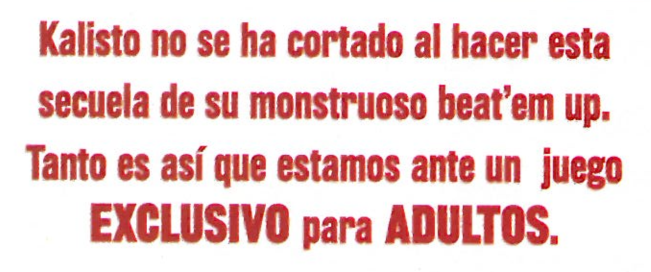
El despiadado ataque de los monstruos





Además de sus ataques normales, cada criatura cuenta con una especie de "Fatalities" parecidos a las nuestros, que nos dejarán completamente a su merced. Como imaginaréis, las animaciones son de lo más cruento, y los resultados tienen bastante "color rojo", porque nos llegarán a atacar incluso con sierras mecánicas.



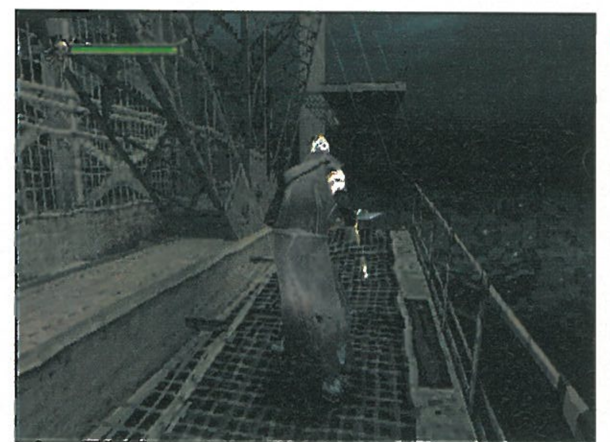


Kalisto no se ha cortado al hacer esta secuela de su monstruoso beat'em up. Tanto es así que estamos ante un juego EXCLUSIVO para ADULTOS.



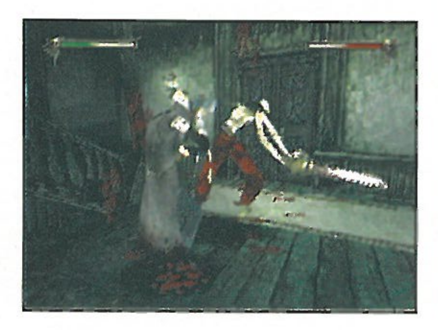
Alternativas:

Es evidente que no vais a encontrar un beat'em up más cruento y salvaje que éste. Por eso, si buscáis experiencias más "tranquilas" (y también de calidad) y sobre todo, si no tenéis 18 años, podéis elegir entre los recientes «Jedi Power Battle», «Jackie Chan», «Gekido» y «Xena». Variedad que no falte.



La ambientación del juego es estupenda, y su desarrollo nos llevará a sitios tan famosos como la Torre Eiffel de París, convertida en un lugar terrorífico por los monstruos.

Examinar el entorno en busca de nuevos caminos es otra de las novedades de «NC2».



Un toquecito mágico





Como en el primer «NC», encontraremos varios ítems de defensa bastante efectivos: podemos hacer saltar en llamas a los zombies, congelarlos, envenenarlos y muchas delicias más.

Nosotros también sabemos defendernos

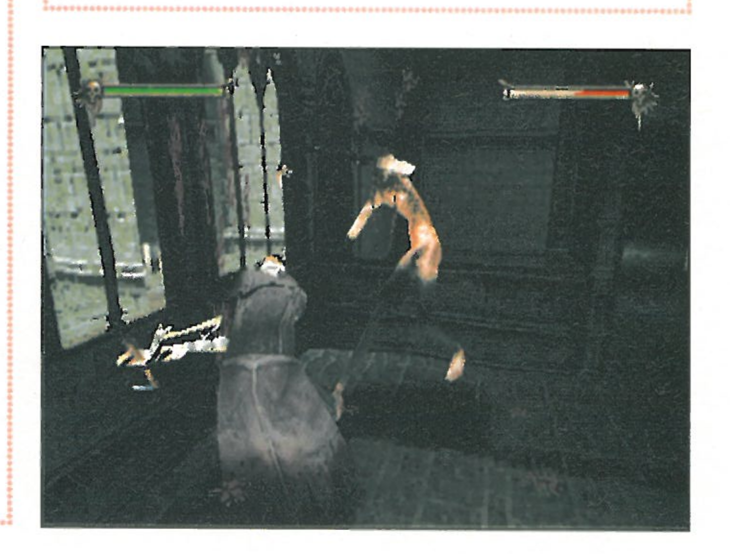








A nivel de juego, la novedad más llamativa es la inclusión de "Fatalities" con los que rematar a los monstruos. Para obtenerlos tendremos que pulsar una combinación de botones en el momento justo y contemplar todo tipo de "ajusticiamientos" (por no entrar en detalles escabrosos), a cual más salvaje.





Auténticas criaturas de pesadilla






A lo largo de las ocho fases del juego nos atacarán más de 28 tipos de monstruos distintos. Además de ser muy variados, su aspecto es mucho más aterrador que en el primer «NC», gracias a la cantidad de polígonos que les dan forma, y a las estupendas animaciones que tienen sus golpes. Realmente terroríficos.

La cuidada AMBIENTACIÓN y el TERRORÍFICO aspecto de los enemigos son lo mejor del juego.



Los puzzles son muy sencillos y consisten en su mayoría en encontrar las llaves que abren ciertas puertas.





Nuestro protagonista, Herbert Wallace, dispone de muchos más movimientos de los que tenían Nadia e Ignatius en la primera parte. Ahora podemos bucear y trepar algunas paredes para buscar salidas.

en cuenta el público al que va dirigido, hay que reconocer que Kalisto ha hecho muy bien su trabajo, ya que tanto el aterrador aspecto de las criaturas como el resultado de sus golpes y de los nuestros son sumamente realistas.

Pero el apartado que más nos ha gustado del juego es la tenebrosa ambientación de los niveles, con un excelente uso de las luces para dar una sensación de penumbra constante (de ahí que las pantallas de este comentario sean tan oscuras), dentro de la que nos esperan agazapados los esbirros de Crowley dispuestos a atacarnos desde cualquier rincón. Los detalles se suceden continuamente: cortinas que se mueven, mobiliario envejecido, estancias aterradoramente silenciosas, cadenas colgando del techo, y un sinfín de elementos que configuran la atmósfera ominosa del juego.

Y para aportar algo de variedad al desarrollo del juego, se han añadido más toques de aventura, obligándonos a estar más pendientes de los elementos de escenografía, en los que deberemos buscar puertas secretas, agujeros en las paredes, y llaves ocultas que nos permitan continuar nuestro camino. Eso sí, sin llegar nunca a entorpecer su fluido ritmo de beat'em up.

Desde luego, «Nightmare Creatures 2» resulta muy superior en todos sus apartados a la primera parte, que ya nos gustó en su momento, por lo que si cumplís los requisitos de edad, no debéis dejar pasar este juego... siempre y cuando tengáis estómago para ello.

Rubén J. Navarro



Gráficos: 91

Tanto el grado de detalle de los escenario, como la conseguida atmósfera tenebrosa y la terrorífica apariencia de los monstruos logran muy bien su objetivo de tenernos en tensión.

Sonido: 88

El silencio de estancias se ve interrumpido por gritos, el crepitar de las antorchas, o las pisadas sobre un charco de agua. Sin grandes alardes, es otro de los apartados que ayuda a recrear muy bien la atmósfera de terror.

Jugabilidad: 88

Tenemos una gama de movimientos bastante amplia y un tutorial para practicarlos. Aunque resultan algo bruscos como en el primer «NC», siguen siendo una de las señas de identidad de la serie, y nos gustan, pero se echa de menos algo más de precisión al realizar los combos.

Diversión: 90

Los niveles son muy largos y el grado de dificultad es bastante alto, por lo que os va a proporcionar muchas horas de juego. A alguno quizá le parezca un poco repetitivo, pero a fin de cuentas es un beat'em up, y sigue fielmente las reglas del género.

Opinión:

Dejando bien claro que es un juego exclusivo para mayores de 18 años debido a la crudeza de los combates, estamos ante un beat'em up muy bien realizado, que gracias sobre todo a su lograda ambientación y su temática de terror resulta muy atractivo. Si os gustan las emociones fuertes no lo dejéis pasar.



Más alto, más fuerte, más lejos



Para los que gustan de hacer deporte sentados frente al televisor, este año olímpico no sólo les va a permitir disfrutar de interminables retransmisiones de las pruebas más variopintas, sino que también van a poder disponer de un buen puñado de simuladores deportivos, entre los que destaca este «IT&F».



La llama ha salido de Atenas, las gradas están repletas y todo está dispuesto para que tú y tres amigos más volváis a vuestro país con unas cuantas medallas colgando del cuello. Pero no va a ser tarea fácil. Ser el más rápido golpeando alternativamente los botones del pad tiene sus inconvenientes: lesiones, cansancio y un terrible dolor de brazo al terminar la jornada. Quizá por eso los muchachos de Konami no se han conformado con las típicas pruebas "machacabotones", entre las que destacan la natación, los 100 metros lisos o el lanzamiento de jabalina, y han incluido otras mucho más "estratégicas": un lanzamiento de martillo que exige toda nuestra concentración para no salir de la pista mientras giramos rítmicamente el stick analógico, ejercicios de barra fija basados en la ejecución de combos en un tiempo límite o el levantamiento de peso en 3 tiempos, se salen de la rutina habitual y añaden mayor atractivo a este cartucho.

Ya acostumbrados a que este tipo de juegos se nos quede corto por el número de pruebas, el último de los «Track & Field» consigue subsanar en parte este aspecto con la inclusión de 4 competiciones ocultas -de 12- que abriremos al incrementar nuestro medallero. Si a todo ello le unimos lo ajustado de la dificultad de estos eventos, nos encontramos con uno de los cartuchos más divertidos que se pueden disfrutar en la consola de Nintendo, y os podemos asegurar que en compañía el entretenimiento se dispara.

GRAN CALIDAD GRÁFICA

Pero si hay algo que resulta sobresaliente desde el principio es su apartado gráfico. El último juego de Konami se precia de tener uno de los entornos más sólidos y bien construídos de los que nunca hemos visto en esta consola: el diseño de los deportistas y sus animaciones brillan a gran altura, sobre todo gracias a los gráficos en alta resolución que proporciona el Expansion Pak, pero por encima de todo, nuestra atención se centra en las cámaras. ¿Habéis visto alguna vez unos juegos olímpicos por televisión? Pues ya sabéis como son las perspectivas de este cartucho, aéreas, subacuáticas y móviles; las hay para todos los gustos y siguen perfectamente el desarrollo de cada torneo.

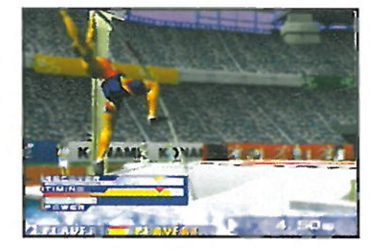
Aunque este tipo de juegos es un tanto "especial" y se limita a repetir una y otra vez las mismas pruebas sin excesiva profundidad, el modo en que se ha trasladado a nuestra N64 lo convierte, tanto en sus aspectos técnicos como en jugabilidad y diversión, en un ineludible para los aficionados al género.

David Martínez

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

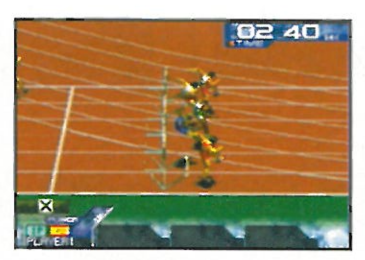


Esta es la mejor muestra del extraordinario seguimiento de cámara que tiene lugar en cada competición. La perspectiva cambia constantemente para ofrecer un desarrollo de lo más "televisivo".



Alternativas: *Todos los simuladores de este tipo que hayas probado antes quedan por debajo de «IT&F: Summer Games», tanto por nivel técnico como por variedad de pruebas y sistema de control.*



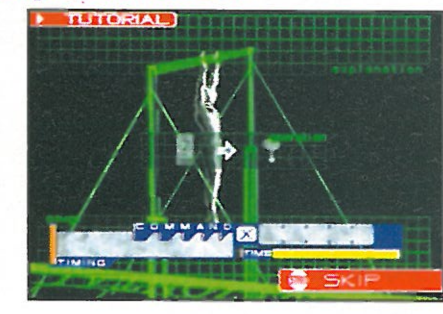


Las OLIMPIADAS llegan a N64 con una realización técnica EXCEPCIONAL y la diversión de siempre.

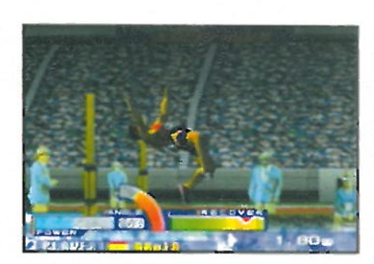


No todas las pruebas se superan a base de "martilleo" del pad. Algunas exigen más precisión que velocidad.

Tú puedes hacerlo



Antes de cada prueba, el cartucho de Konami nos obsequia con un interesante tutorial en el que, además del sistema de control, podemos conocer el sistema de puntuación de los jueces. El método ideal para alcanzar el oro en las pruebas complicadas.



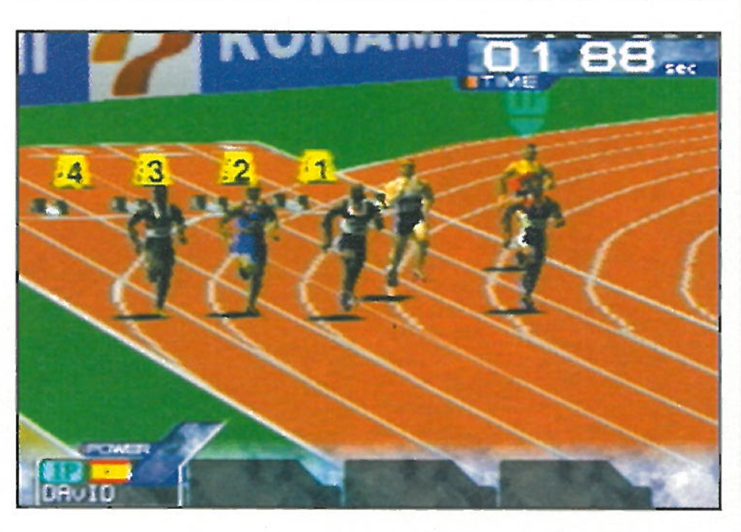


Como en la tele





No hace falta conseguir el récord del mundo para poder asistir a las excepcionales repeticiones que se suceden al final de cada competición. La sensación es lo más parecido a estar viendo las olimpiadas por televisión... y eso que Sydney 2000 comienza en Septiembre.



Gráficos: 95

La solidez de los protagonistas, sus animaciones y sobre todo el juego de cámaras que "retransmite" las competiciones explotan al máximo las posibilidades de la consola. Por su parte las repeticiones son de lo más "televisivo".

Sonido: 85

Limitado al rugido del público y a los efectos de sonido, se echan en falta algunas melodías, aunque la calidad general es muy notable.

Jugabilidad: 91

Alterna el típico sistema "machacabotones" con pruebas de precisión y ejecución de combos, logrando un control equilibrado y muy sencillo para todo tipo de eventos.

Diversión: 90

Puede parecer corto y falto de profundidad –como todos los juegos del género–, pero su ajustada dificultad y la opción para 4 jugadores simultáneos os pueden mantener pegados a la pantalla durante mucho tiempo.

Opinión:

La simulación deportiva ha tocado techo con la última incursión de Konami en el género. El clásico «Track & Field» mejora su aspecto y aprovecha el tirón del año olímpico para reinventar su estilo de juego. Quizá se echen en falta más categorías, o un modo de eliminatorias previas similar al de los juegos reales, pero este cartucho consigue enganchar desde el principio, sobre todo en las opciones multijugador para 4 participantes simultáneos.



Qué bien te mueves, pequeña

Lara Croft es ya el estandarte de toda una generación de jugadores. Su escandalosa figura y alucinantes aventuras han hecho de ella uno de los personajes de mayor éxito de los videojuegos, y claro, la portátil de Nintendo no se iba a conformar sin su propia versión de «Tomb Raider».



El mejor piropo que se le puede echar a una belleza del calibre de Lara Croft es recordarle que, desde su primera aparición en PS y Saturn hace 4 años, mantiene intactos todos sus encantos. A su reconocido atractivo continúa uniendo habilidades y valentía como para adentrarse en un peligroso templo amazónico en busca de un misterioso cristal, y sobre todo, sigue acompañada de un sobresaliente entorno gráfico en el que vivir todo tipo de aventuras. Que esta vez haya sustituido sus "rotundos" polígonos por una nueva imagen en 2D más acorde con la capacidad de GB, o que los puzzles se limiten prácticamente a la activación de palancas y uso de items en determinados lugares (algunos nuevos, como la dinamita), no consigue engañarnos: nos encontramos ante el «Tomb Raider» de siempre.

ACCIÓN Y EXPLORACIÓN

Sin embargo, algo que tras 4 entregas en consolas superiores no supone ninguna novedad, en la portátil de Nintendo se convierte en todo un acierto. El justo equilibrio entre los enfrentamientos ocasionales y la investigación, nos introduce de lleno en un nuevo argumento jalonado por sobresalientes escenas pregrabadas -aunque estáticas- que narran en castellano la última aventura de la arqueóloga.

Por si no fuera suficiente, los muchachos de Core han explotado al máximo las capacidades de Game Boy Color para sacarse de la manga unas animaciones de impresionante calidad. La pequeña Lara es capaz de correr, trepar o nadar con una suavidad en absoluto mermada por el tamaño de los sprites.

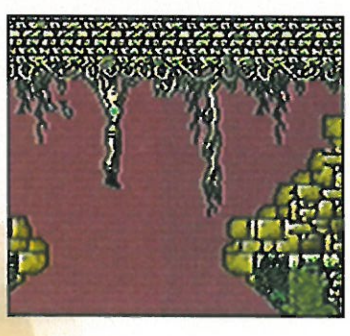
Que no os engañe un aspecto similar al de «Prince of Persia», ya que este cartucho va más allá de las simples plataformas y consigue recrear una aventura en toda regla, la primera de esta profundidad -con la excepción de «Metal Gear»- que hemos vivido en una portátil.

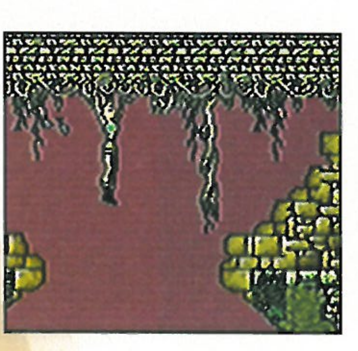
En otro lado quedan el increíble tamaño de los escenarios, una dificultad progresiva y los innumerables detalles "marca de la casa", como la puntería automática, las gemas para salvar la partida o el menú de objetos.

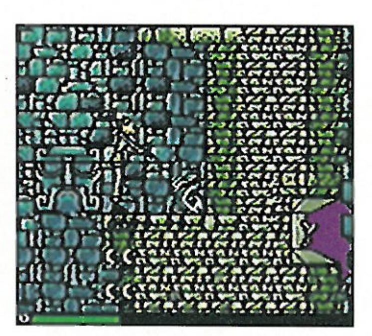
Si el mes pasado ya alucinábamos con la calidad de una conversión de la talla de «Metal Gear: Ghost Babel», «Tomb Raider» nos hace cuestionarnos dónde está el límite de la pequeña de Nintendo.

David Martínez

Las múltiples habilidades de Lara no se han visto en absoluto mermadas con su salto a la consola de Nintendo, y se han trasladado intactas desde PS.

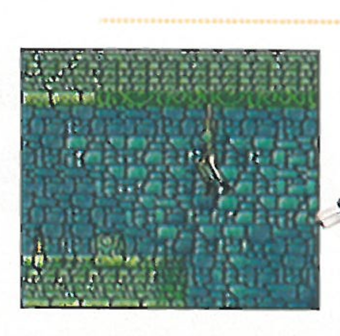


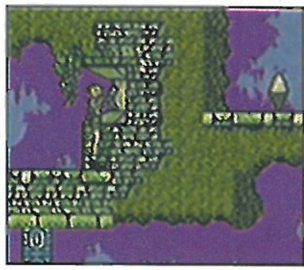




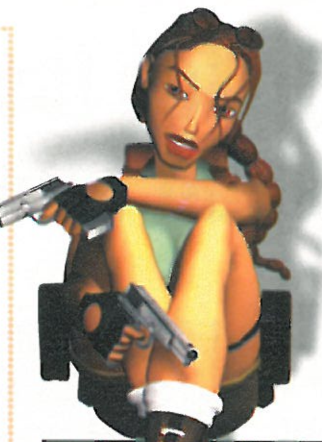
- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

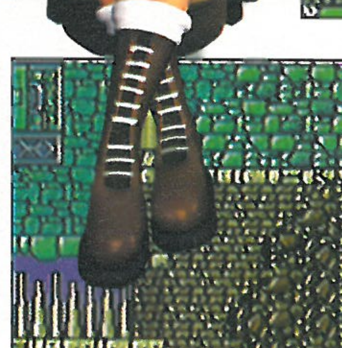
Una mujer con recursos

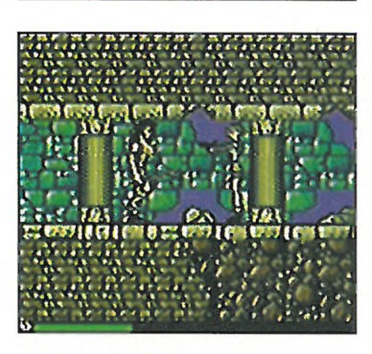
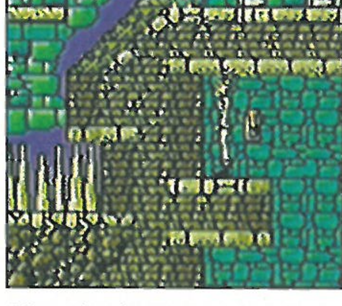


Lo más interesante del cartucho es que Lara Croft no ha perdido ninguna de sus habilidades de juegos anteriores. Nadar y bucear, activar palancas, saltar en vertical y horizontal, trepar o dar volteretas, son una pequeña muestra de lo que hay que tener para ser aventurera.

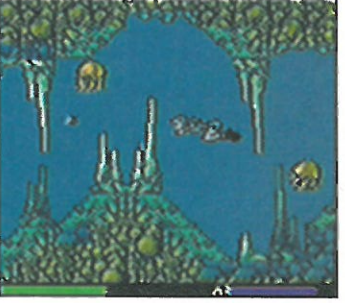






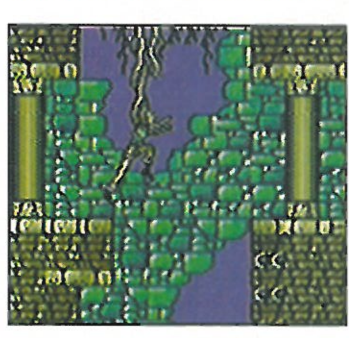
Las plataformas son un aspecto importante en el juego, pero «TR» es una aventura en toda regla.



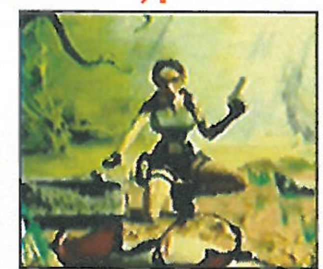
El templo azteca en el que se desarrolla el juego está plagado de todo tipo de enemigos y peligros.

Alternativas:

Aunque su aspecto recuerda a las plataformas, al tratarse de una aventura, «TR» se convierte en único.



No son CGs, pero casi




Que Lara tiene un aspecto inmejorable no es ninguna novedad, ya hemos podido comprobarlo en multitud de escenas renderizadas en las anteriores versiones de «TR», sin embargo, no deja de sorprendernos la calidad de estas imágenes en GBC, eso sí, esta vez Lara no se mueve.

Gráficos: 95

Todo (y queremos decir todo) en Lara está magistralmente animado, lo que unido a sus múltiples habilidades y considerable tamaño redondea un acabado gráfico superior a todo lo visto anteriormente en GB.

Sonido: 90

Efectos de sonido y escasas, pero notables, melodías, que se mantienen a la altura de un auténtico bombazo.

Jugabilidad: 93

No puede ponerse ni un solo "pero" a este apartado, Lara corre, nada, trepa y da volteretas con soltura, y el control no se resiente lo más mínimo. Mención especial para la puntería automática.

Diversión: 96

Conseguir transformar las clásicas plataformas en una aventura no es poco, sobre todo si el argumento está tan cuidado como en «Tomb Raider». La dificultad de los puzzles, por su parte, ajustada a la perfección.

Opinión:

Lara ya se ha convertido en una reina Midas del juego, convirtiendo en oro todo lo que protagoniza. Como ya ocurriese con sus incursiones en PS y Dreamcast, el cartucho de GB resulta genial en todos sus aspectos, y aprovecha al máximo las capacidades técnicas de la portátil para brindar una experiencia jugable soberbia. Atrás quedan las dudas sobre si estaría a la altura del personaje, ya que es difícil que volvamos a ver una aventura de esta calidad en Game Boy.



Son todos los que están, y se pelean todos los que son



Bien le han valido a Capcom sus interminables incursiones en la lucha bidimensional para sacar a la luz el título más ambicioso del género hasta la fecha. 56 luchadores pertenecientes a las plantillas de sus más prestigiosos títulos y un estilo de lucha completamente nuevo enmarcan la última extravagancia de los padres de «Street Fighter».

Con la lección bien aprendida, después del inadvertido paso de la primera parte por Dreamcast, regresan a la lucha los protagonistas de los títulos de mayor éxito de Capcom. Encabezados por los superhéroes de la Marvel, el grupo más variopinto (y numeroso) de personajes que nunca ha disfrutado un juego de lucha -con incorporaciones de la talla de Megaman o Strider- conserva en este lanzamiento los movimientos y el peculiar estilo de lucha que cada luchador desplegaba en sus títulos originales.

Sin embargo, sería un error pensar que «Marvel vs Capcom 2» es "uno más" en la gran familia de la lucha, ya que Capcom ha dado un interesante giro a los enfrentamientos por equipos de la primera parte y nos brinda un nuevo estilo de pelea basado en la colaboración. Con 3 personajes por bando y la posibilidad de intercambiarlos en cualquier momento del combate, estos choques alcanzan una nueva dimensión y se alejan del tradicional cuerpo a cuerpo, exigiendo cierta planificación a la hora de realizar los cambios de luchador. Además, este GD cuenta con ingredientes estratégicos, como el uso de ayudas en algunos golpes especiales simultáneos que exigen ahorrar energía para poder ser ejecutados y, sobre todo, un combate a distancia favorecido por ataques cuya ejecución se reduce a un sólo botón.

También los aspectos técnicos están por encima de lo acostumbrado, ya que a la suavidad de los movimientos o a la asombrosa capacidad de mostrar 6 personajes en pantalla sin rastro de ralentizaciones, se les unen unos escenarios tridimensionales repletos de elementos móviles y efectos de luz, superiores a todo lo visto anteriormente en este tipo de juegos.

Pero aquí no terminan las novedades: combates que se libran a un solo "round", modos de juego para todos los gustos y la posibilidad de ganar experiencia y subir de nivel ►



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

No te fallaré





La ventaja de poder escoger dos compañeros en nuestro equipo es que en cualquier momento del juego podremos hacer aparecer a uno o a otro para que realicen un ataque adicional a nuestro enemigo, aunque en este momento también se vuelven vulnerables.



El increíble sentido del humor que acompaña a muchos de los luchadores se refleja en cada uno de sus golpes. ¿Quién puede resistir este terrible ataque a lo «Samba de Amigo»? Nosotros tampoco.



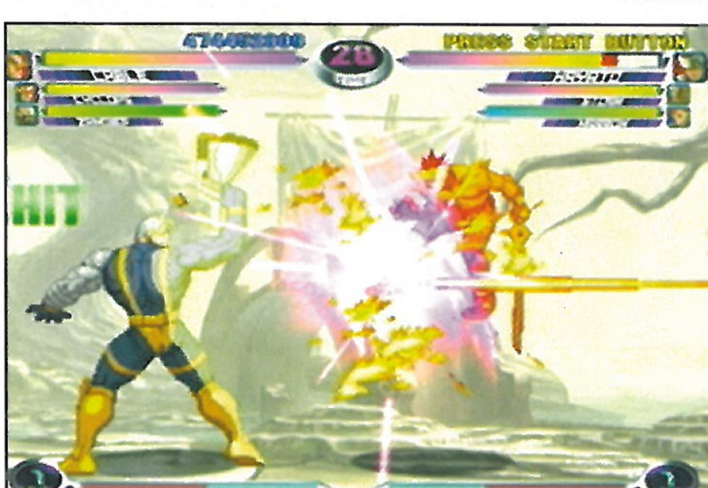


Alternativas:

Ni «SF Alpha 3», ni «World Impact» consiguen alcanzar las altas cotas de diversión y enormes posibilidades de este magistral «Marvel vs Capcom 2», el más innovador juego de lucha en 2D que hemos visto en mucho tiempo.



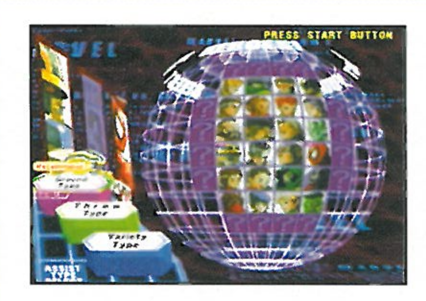
Este torneo alcanza altísimas cotas en JUGABILIDAD y diversión, y se convierte en el MEJOR juego de lucha en 2D del momento.

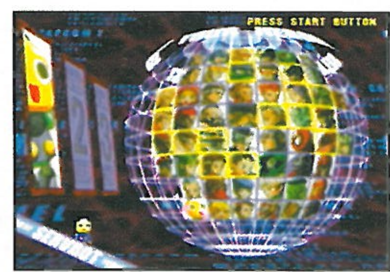




Otra de las bazas con que cuenta el título de Capcom es el gran tamaño de algunos luchadores.

En loor de multitudes





Así de diferentes son las dos pantallas de selección de personajes de «Marvel vs Capcom 2».Para llegar de los 24 personajes iniciales a los 56 finales con varias vestimentas, será necesario terminar el juego innumerables veces con cada equipo.







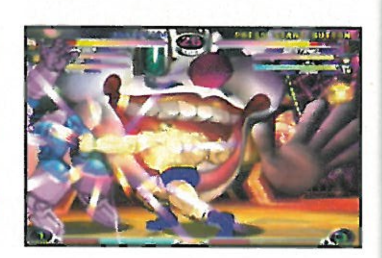


Nos vamos de tiendas




Acumular victorias y horas de juego no sólo sirve para "vacilar" a nuestros amigos, en «Marvel vs Capcom 2» sino también para ganar puntos con los que ir comprando nuevos niveles, vestimentas y luchadores, y os aseguramos que no son pocos.

En cualquier momento del combate podremos solicitar la ayuda de uno de nuestros dos compañeros.

Los personajes conservan todos los golpes especiales -y ejecuciones- de sus anteriores apariciones en los juegos de lucha de Capcom.

Uno, dos... y ¡tres!





El efecto de los golpes especiales cambia sustancialmente dependiendo del número de personajes que utilicemos. Aunque con un sólo personaje consumen menos energía, cuando se encuentran tres de nuestros luchadores en pantalla, el efecto es demoledor.



completan las posibilidades de un GD donde, sin duda, la opción más peculiar es la tienda. Al igual que ocurría en «Soul Calibur» con las láminas, según se acumulen combates victoriosos y horas de juego, podremos comprar nuevas vestimentas, niveles y luchadores ocultos, con lo que el juego compensa la falta de un modo historia que le dote de mayor profundidad.

La inclusión de pequeños detalles como secuencias finales diferentes para cada equipo o la posibilidad de ejecutar "reversals" (que ya aparece en «Street Fighter III World Impact») podían haber mejorado aún más al que ya es número 1 en su género. Sin embargo, las enormes posibilidades de sus personajes, un control en la línea de los títulos más renombrados de la compañía japonesa y una dificultad muy bien ajustada, que varía con la experiencia obtenida y las horas de juego, son argumentos suficientes para que os hagáis ya mismo con este magistral título.

David Martínez

Gráficos: 88

La cantidad de personajes que combaten simultáneamente, el impresionante despliegue que acompaña a los golpes especiales y, sobre todo, los escenarios tridimensionales completan un apartado sobresaliente.

Sonido: 85

Efectos de sonido espectaculares y melodías de todo tipo combinados para conseguir una ambientación muy correcta.

Jugabilidad: 95

El sistema de control heredado de los clásicos de la casa, simplificado por el uso de 4 botones y aderezado con los golpes en equipo, resulta simplemente genial.

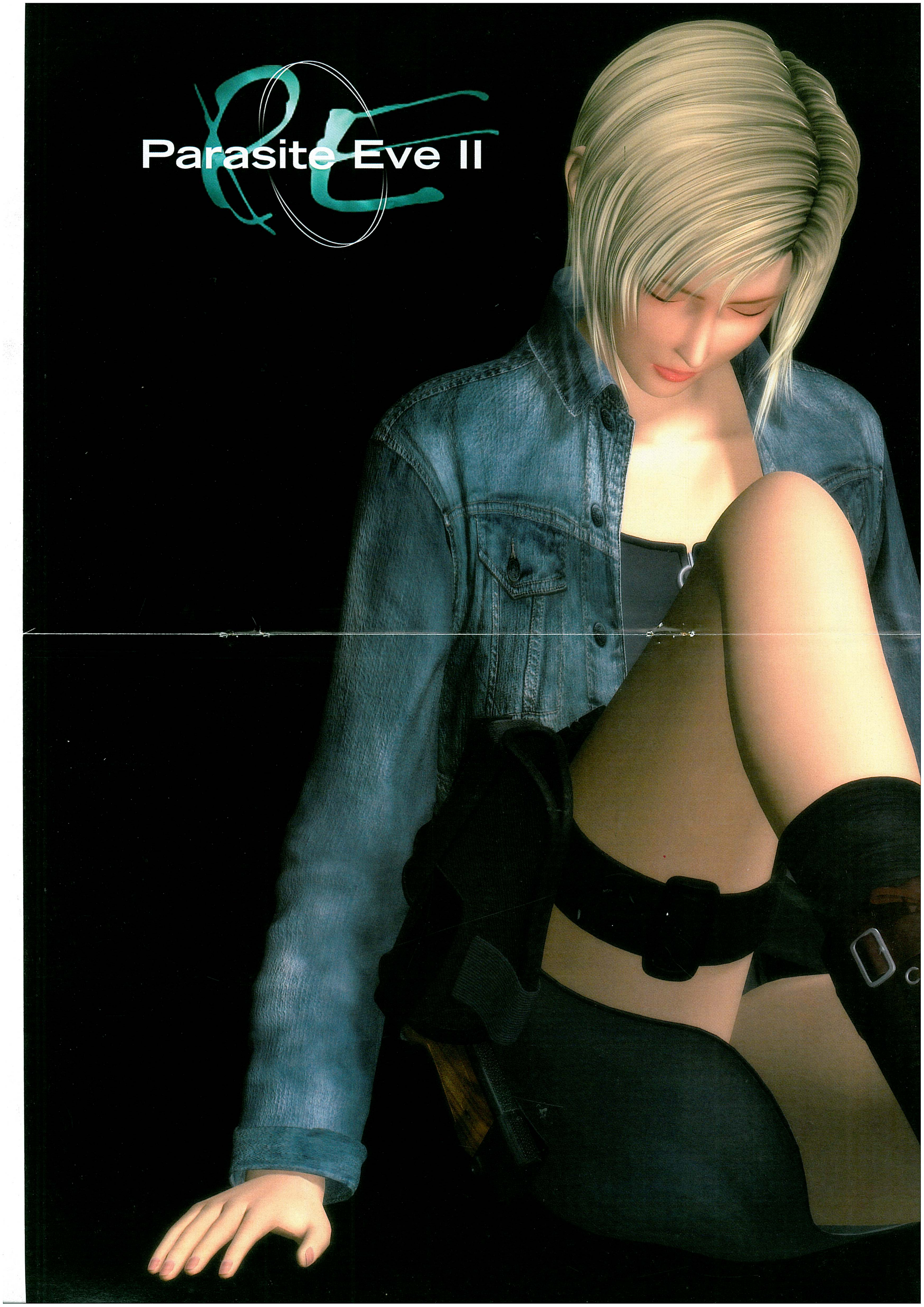
Diversión: 94

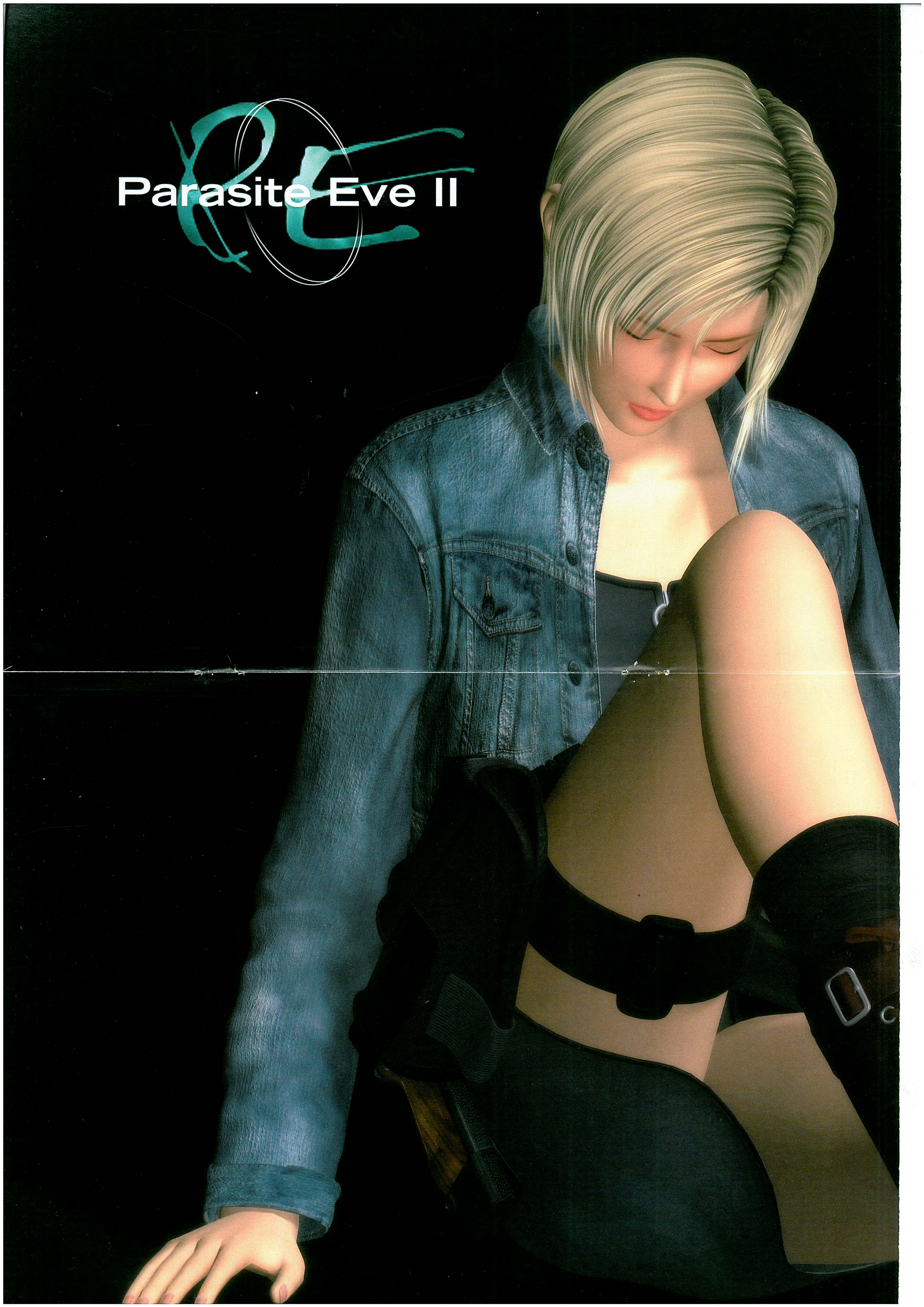
Con una plantilla de 56 personajes y modos de juego para todos los gustos, sólo se echa en falta un modo historia que redondease este magistral apartado. Por su parte, la dificultad está bien ajustada.

Opinión:

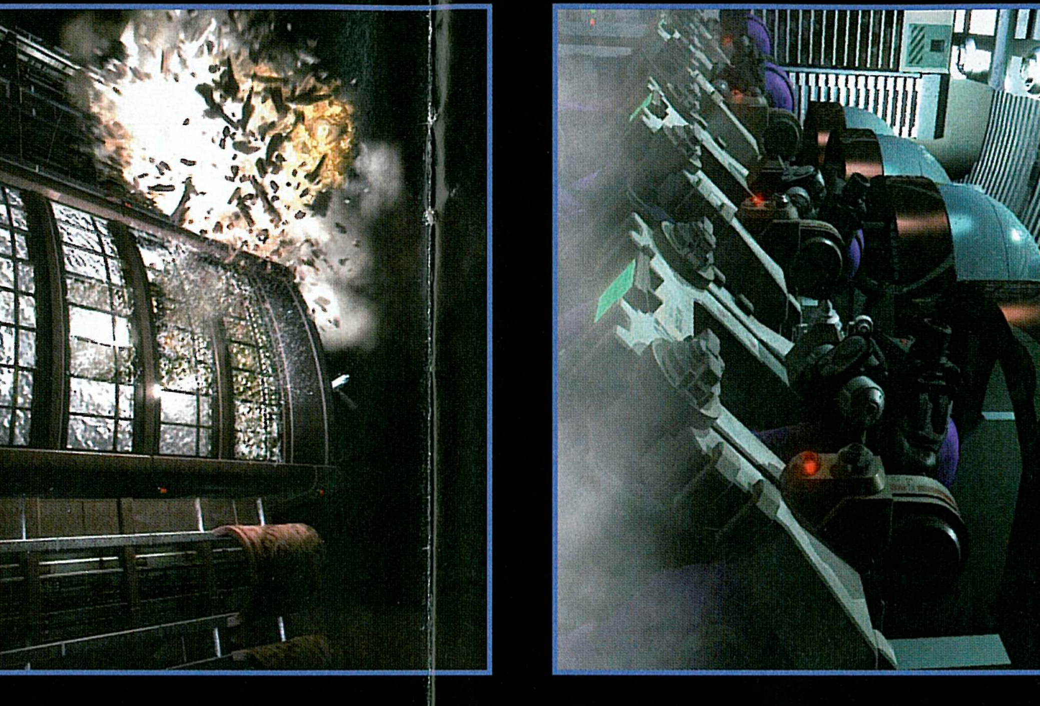
Coincidiendo con el renacimiento de este género, tenemos la oportunidad de disfrutar de una auténtica obra maestra de la lucha en 2D. Por personajes, opciones y, sobre todo, gracias a la mejor jugabilidad de la vieja escuela, no puede compararse a ningún otro lanzamiento de Capcom. Aunque no explote totalmente la capacidad de DC, sobre todo en lo concerniente al apartado visual, este título borda la jugabilidad y la diversión dentro de la lucha, y se convierte en un auténtico imprescindible.

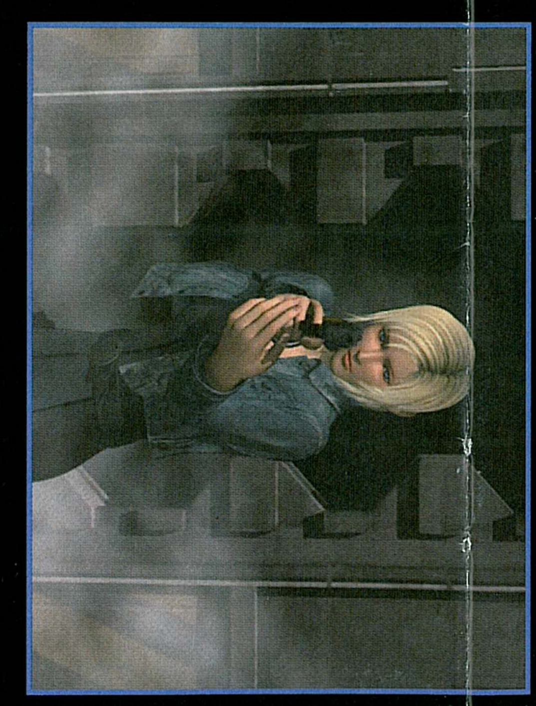



Parasite Eve II


Parasite Eve II

HOBBY CONSOLAS









SQUARESOFT®


VAGRANT STORY™
SQUARESOFT
SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.
© 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved.


VAGRANT STORY™
SQUARESOFT


HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS



Street Fighter EX2 Plus es el último gran juego de lucha para PlayStation, exprimiendo al máximo todo el potencial de la consola para ofrecer espectaculares combates en 3D con los personajes más carismáticos.

MÁS. Más personajes, más acción, más polígonos, más efectos especiales, más opciones, más modos de juego, más jugabilidad, más juegos extra y más movimientos.

Seis nuevos personajes entre un total de 24 disponibles, más 4 personajes ocultos.

Nuevo MODO DIRECTOR mediante el cual se pueden grabar combates para luego editarlos fotograma a fotograma y jugar con las cámaras, el zoom, y los efectos especiales.

Nuevos movimientos especiales, combos y super combos.

STREET FIGHTER EX2 PLUS



CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

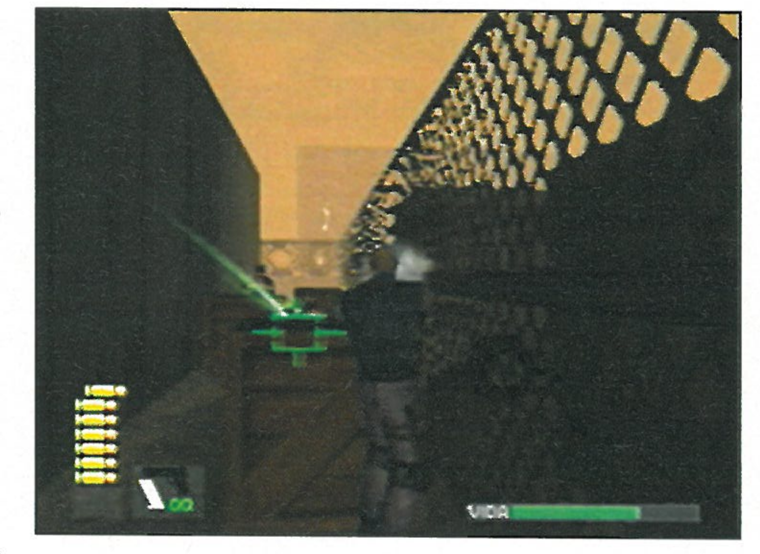
Las comparaciones son odiosas pero, desde luego, también inevitables. Y es que el parecido entre este título desarrollado por Koei y «Metal Gear Solid» es innegable. Eso sí, aunque no alcance el altísimo nivel de calidad del título de Konami, «Winback» se revela también como un sensacional juego.

El primo de Snake trabaja en N64



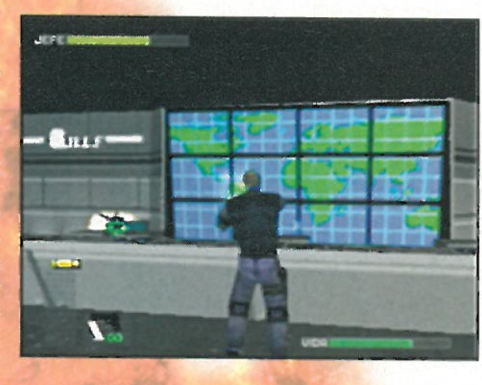
El protagonista de esta historia es un tal Jean-Luc Cougar, miembro de un cuerpo de operaciones especiales del gobierno, llamado SCAT, al que se le encarga la comprometida labor de infiltrarse en un complejo tomado por un grupo terrorista que amenaza con utilizar una potente arma nuclear robada. Pese a su enorme preparación para este tipo de situaciones, las posibilidades de éxito en un enfrentamiento abierto contra los terroristas son prácticamente nulas. Por ello tendrá que tratar de pasar de la forma más inadvertida posible entre los solados enemigos, mientras procura adentrarse en las entrañas del cuartel general de los terroristas para desmantelar su plan antes de que sea demasiado tarde.

Un momento, esto me suena. ¿No es el argumento de «Metal Gear Solid»? Pues no, pero casi. Se trata de la historia bajo la cual subyace «Winback», una aventura de acción que llega de la mano de Koei tras las huellas de títulos como «Mission: Impossible» o el propio juego de Konami.



Utilizando una vista en tercera persona convencional y conjugando momentos de infiltración y espionaje con otros de acción pura, nos invita a introducimos en más de una treintena de fases donde abundan los emboscadas y los tiros por la espalda, pero también los trepidantes enfrentamientos cara a cara.

Y es que en «Winback» se ha prescindido de aspectos curiosos pero superfluos (nada de tabaco, Diazepam, ni gafas para la oscuridad), y en su lugar se han efectuado bastantes concesiones a la acción; es decir, que aunque es aconsejable no hacer mucho ruido, si en un determinado momento nos ►





Cada cierto número de niveles nos toparemos con los molestos enemigos finales. Como suele suceder, habrá que desarrollar una táctica si queremos vencerlos.

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Koei**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**







«Winback» es un juego cargado de ACCIÓN y elementos de ESPIONAJE a partes iguales.



Jean-Luc apunta automáticamente a los objetivos, aunque si lo deseamos podemos hacerlo manualmente.

El arsenal de un agente









Cuando se trata de acabar con toda una organización terrorista, no podemos andarnos con chiquitas. Así que, estaremos dispuestos a utilizar desde una pistola con silenciador para no armar escándalo, hasta un lanzacohetes o explosivos C4 si llegara a ser necesario.

La historia en FMV







Las escenas de vídeo que aparecen entre cada fase utilizan el mismo motor gráfico que el resto del juego. Por desgracia no hay voces, pero al menos los programadores han tenido el buen detalle de traducir todos los textos del juego al castellano.

Alternativas:

Los más parecidos son «Duke Nukem Zero Hour» (algo inferior a «Winback), y «Mission: Impossible», que está ligeramente por encima, aunque ya tiene bastante tiempo. Si ya los has jugado, vete directamente a por«Perfect Dark».



Es mejor acabar con el enemigo de un golpe por la espalda, porque un disparo podría alertar a otros.

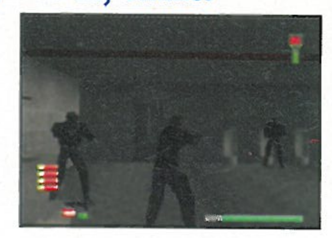
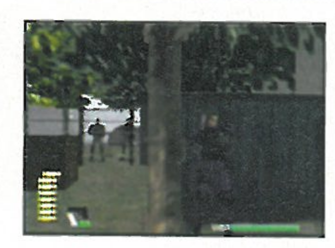


El único arma que tiene munición ilimitada es la pistola estándar, así que habrá que cuidar el gasto.



Los terroristas tienen dispuestos en muchos lugares rayos lásers que nos cerrarán el camino a menudo. La solución es buscar la fuente del rayo (normalmente está cerca), y acabar con ella de un disparo.

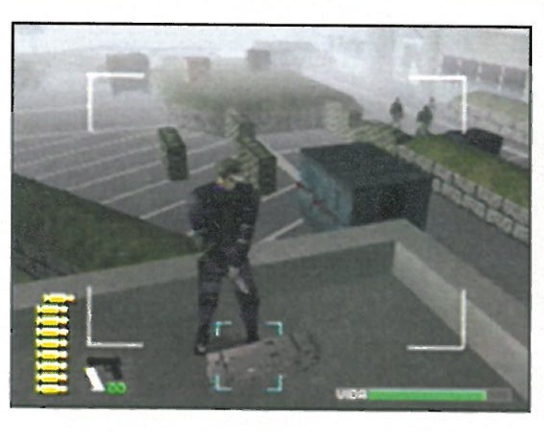
¿Eres tú, Snake?

Es curioso, pero hay momentos en los que resulta inevitable recordar ciertas escenas de «MGS». A la izquierda, un terrorista haciendo sus necesidades mientras le apunta nuestra mira láser. A la derecha, sólo falta que Jean-Luc baje la mano y haga "toc toc" contra la pared...



La magnífica preparación física de este agente de operaciones especiales le permite realizar varios tipos de acrobacias para esquivar disparos.




conviene ponernos en medio de la sala y disparar a diestro y siniestro, podremos hacerlo. Para ello se necesita bastante habilidad (y suerte) si se quiere salir con vida, pero la posibilidad existe, ya que los enemigos no darán la alarma ni nada parecido. Además, si nos descubren, aunque perderemos la capacidad de sorprenderles, nunca nos perseguirán. Así que bastará con huir, rodearles por otro sitio y volver a colocarnos a su espalda para intentar acabar con ellos.

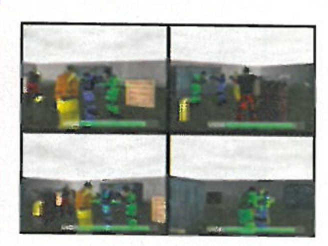
Y es que una de las mayores virtudes que los programadores han sido capaces de implementar en el juego es su inusitado realismo a la hora de realizar las acciones "de espionaje": podemos agacharnos, avanzar a hurtadillas entre las cajas o salir por sorpresa desde las esquinas para disparar, siempre con una enorme fluidez que va en claro favor del vertiginoso ritmo del juego. Por supuesto, otro de los aspectos principales de esta aventura son las armas. Al principio disponemos de 3, pero luego iremos encontrando otras que nos ayudarán en momentos concretos (ya sean lanzacohetes, explosivos C4 o pistolas con silenciador, por ejemplo). Durante el juego también habrá momentos en los que investigar y buscar objetos, pero su protagonismo será menor que el de la propia acción.

Resumiendo un poco, aunque «Winback» es un título que concuerda en muchos apartados con «MGS», y si me apuráis, con «Mission Impossible», transmite una sensación diferente, ya que tiene un desarrollo más activo. Más que una infiltración espía, podríamos hablar de un espectacular asalto. Técnicamente raya a muy buen nivel, y además hay que contar con el modo multijugador, aunque en aspectos como el argumento o la variedad de situaciones y escenarios sale un poco peor parado. En cualquier caso, un juegazo que os recomendamos si os gusta la acción.

Roberto Ajenjo

Modo multijugador





La verdad es que hay que reconocer que hemos visto modos multijugador más afortunados que el de «Winback». Mantiene un buen nivel gráfico y es divertido, pero se hace confuso y alocado al perderse el sentido de "infiltración".

Gráficos: 90
El uso de la niebla como ayuda y la poca variedad de escenarios no empañan un muy buen trabajo en el apartado visual. Destaca sobre todo la gama de animaciones de Jean-Luc y los modelados.

Sonido: 89
Tanto la música como los efectos son bastante buenos. Por desgracia en las escenas de vídeo no hay voces, pero han sido sustituidas por una estupenda traducción al castellano.

Jugabilidad: 91
El control está tan bien concebido que no supone ningún problema aprender los numerosos movimientos que es capaz de hacer el protagonista y enlazarlos con gran fluidez. El realismo es total, aunque la cámara nos juega alguna mala pasada de vez en cuando.

Diversión: 92
La forma tan realista con que el juego transmite la emoción de infiltrarse en un emplazamiento enemigo consigue que se nos pasen las fases volando, totalmente enganchados. La tensión cuando apenas nos queda vida es enorme.

Opinión:
«Winback» atesora más calidad de la que parece. Se podría haber mejorado la cámara o la variedad gráfica, sí, pero una vez acostumbrados y asimilados todos los movimientos disponibles, nos metemos en la piel del personaje y lo que queda es un entretenimiento de primera. Después de un par de intensas y emocionantes horas, te darás cuenta de que te encuentras atrapado por este gran juego.

Valoración 91

En PC, formato del que proviene, este juego de Infogrames logró un éxito unánime por parte de la crítica y los aficionados. Esta versión para Dreamcast no desmerece del original y supone la primera experiencia rolera de calidad para los usuarios de la consola de Sega.

Un RPG con mucha acción




SILVER

Esta es una de las incorporaciones al catálogo de Dreamcast que esperábamos con más impaciencia: un juego de rol de calidad que viene a paliar por fin la carestía en este ámbito. Aunque lo primero que hay que dejar claro es que no estamos ante un representante "puro" del género, con grandes cantidades de menús, opciones e incremento de los niveles de experiencia de los personajes, porque «Silver» es ante todo un Action RPG con un elevado componente de lo primero.

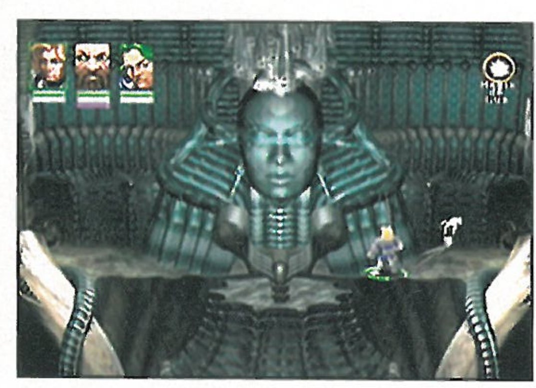
Esto significa que la mayor parte del tiempo la pasamos combatiendo en tiempo real contra enemigos, casi como si se tratase de un beat'em up. Pero, por supuesto, también encontramos multitud de objetos y armas que recolectar, magia y una buena historia llena de diálogos inspirados. Y es que si de algo se puede tachar a «Silver» es de ser un juego muy original, que sin perder las señas de identidad del género, logra que la enorme cantidad de combates que ofrece se muestren naturales durante el desarrollo del juego.

Esto es así porque mientras recorremos un extensísimo mapeado lleno de enemigos a los que podemos combatir mediante armas de todo tipo (ballestas, espadas, mazas) o bien con el uso de la magia, se intercalan las distintas secuencias de una historia interesante, con multitud de personajes secundarios y montones de diálogos doblados y traducidos al castellano.

Las peleas se llevan a cabo mediante un original sistema de combate: manteniendo pulsado el gatillo derecho del pad, simulamos los distintos tipos de estocada según la dirección en la que movamos el stick analógico, participando así de una manera más activa en el desenlace de cada pelea. Por otra parte, también podemos manejar hasta tres personajes de manera simultanea, alternando en cualquier momento el control directo sobre uno de ellos, mientras los otros se encargan de ayudarnos gracias a su IA.

Tampoco hay que olvidar en este juego los bellos fondos prerrenderizados, al más puro estilo estilo «Final Fantasy», sobre los que se mueven con total libertad los personajes creando un entorno muy atractivo. Son todos estos elementos (la historia, el sistema de combate, la gestión de personajes y la altísima calidad gráfica) los que conforman un RPG estupendo, cuya única pega es que no resulta demasiado largo.

Rubén J. Navarro

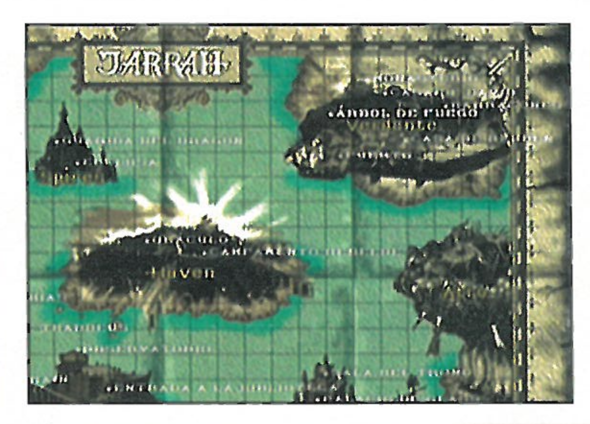
- Tipo: **Action/RPG**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El precio del poder





Para obtener cada uno de los ocho orbes mágicos que nos permitirán llegar hasta el hechicero Silver tendremos que enfrentarnos a otros tantos durísimos jefes finales. Cada uno requiere un método de combate distinto, lo que nos obligará a desarrollar estrategias alternando el control de los personajes.



Gracias a este mapa, formado por ocho regiones distintas, podemos movernos con rapidez en Jarrah, la tierra imaginaria donde se desarrolla el juego.



Tanto los diálogos hablados como los textos que los acompañan están bien doblados al castellano.

El poder de la magia





Durante el juego encontraremos varios orbes mágicos que nos permitirán utilizar conjuros para defendernos de los enemigos.

Este estupendo RPG tiene como mayores atractivos su apartado GRÁFICO y un ORIGINAL sistema de combate.



El sistema de inventario es muy sencillo y desde él podemos acceder a la gran cantidad de objetos y armas que vamos recogiendo durante la aventura.



Alternativas: *La única alternativa por ahora es «Evolution», con más elementos de rol clásico, pero inferior en calidad a «Silver».*

Un sistema de combate muy original





«Silver» resulta muy atractivo por su original sistema de combate, que aprendemos nada más empezar mediante un tutorial, y que permite simular las estocadas de la espada con el stick analógico. Además, podemos alternar en cualquier momento el control de los 3 personajes que forman nuestro grupo.

Gráficos: 95

La gran resolución de pantalla de Dreamcast permite que los espléndidos escenarios luzcan en todo su esplendor. Uno de los juegos más bonitos que hemos visto para esta consola.

Sonido: 94

Muchas veces os hemos dicho que hay juegos que merecerían que su banda sonora se grabase en CD, y éste es uno de ellos. Además, todas las voces están muy bien dobladas.

Jugabilidad: 90

Aprender el sistema de ataque es muy sencillo, al igual que controlar a los protagonistas. El único problema es que a veces la perspectiva hace que veamos desde lejos a los personajes y se pierde control sobre los combates.

Diversión: 87

La gran base de acción sobre la que descansa «Silver» encaja a la perfección con la ambientación y la interesante historia, haciendo que te enganches hasta que lo terminas. En este sentido, el juego os puede resultar un poco más corto de lo que suele ser habitual en este género.

Opinión:

«Silver» es un juego de rol muy bueno que al ofrecer luchas en tiempo real con un sistema de combate innovador, obtiene un ritmo de juego mucho más alto de lo que es habitual en este género. Y la verdad es que el "experimento" nos ha gustado. Seguimos esperando un RPG con un desarrollo más clásico, pero creo que este título gustará a cualquier amante del género, independientemente de sus preferencias.

Valoración 90

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 a 8**
- Idioma: **Inglés**

Diversión garantizada

La compañía Konami nos presenta uno de los juegos más divertidos que jamás hayan pasado por la consola gris de Sony. ¿Os parece exagerado? Probadlo vosotros mismos y nos daréis la razón.



El planteamiento de «Bishi Bashi» no podía ser más sencillo. Todo lo que tendremos que hacer será enfrentarnos a una sucesión de minijuegos intentado derrotar a un amigo o, si nadie quiere jugar con nosotros, a la propia consola. El CD reúne las dos entregas del juego «Bishi Bashi» aparecidas en Japón: «Super Bishi Bashi» e «Hyper Bishi Bashi», y aunque básicamente las mecánicas de las dos entregas son idénticas, los minijuegos son diferentes entre una y otra, lo que nos da un total de nada menos que 94 pruebas distintas.

Los minijuegos incluidos, además de muy abundantes, son también enormemente variados, y de hecho, su principal virtud es la forma en que combinan la sencillez más increíble con unas enormes dosis de diversión. Partiendo de reglas tan simples como pulsar los botones lo más rápido posible o acertar con los del color apropiado, nos podemos encontrar con todo tipo de pruebas, desde una en la que una novia debe lanzar lo más lejos posible su ramo, hasta otra en la que hemos de ir recogiendo en orden los ingredientes necesarios para hacer una hamburguesa. Además, «Bishi Bashi» consigue invitarte a jugar una y otra vez. En este sentido resulta de gran ayuda el planteamiento dinámico del juego, ya que, de hecho, la duración media de las diferentes pruebas no va más allá de 20 ó 30 segundos.

En cuanto a las variantes, como ya hemos mencionado, pueden competir uno o dos jugadores, aunque para aprovechar al máximo toda la diversión que encierra este CD no hace falta decir que lo más apropiado es jugarlo acompañado. Además, mediante un multitap podrán jugar de manera simultánea hasta tres jugadores, y también se incluye un modo de torneo en el que hasta ocho amigos podrán enfrentarse entre sí mediante un sistema de eliminatorias.

Nos encontramos ante un juego muy sencillo, variado y tremendamente divertido que ningún usuario debería dejar escapar sobre todo si tiene alguien con quien compartir la experiencia.





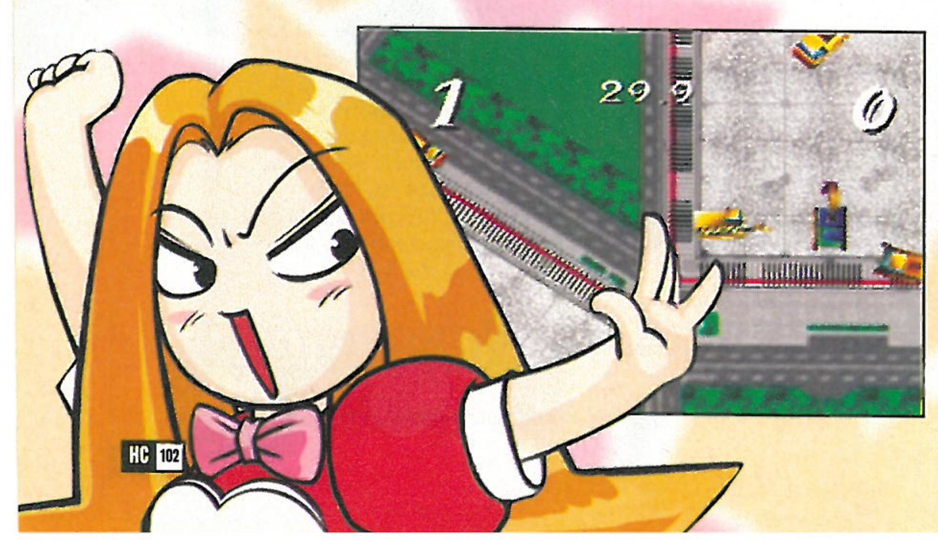
Este minijuego en concreto muestra un parecido más que casual con «Guitar Freaks», también de Konami.





Antes de cada prueba podremos ver una breve explicación sobre el sistema de control, aunque en inglés.





Gráficos:	79
Sonido:	80
Jugabilidad:	92
Diversión:	94

Opinión:

«Bishi Bashi» es uno de los juegos más divertidos que hemos tenido ocasión de probar en los últimos tiempos. La sencillez de su planteamiento y de su sistema de juego lo hacen apropiado para cualquier jugador. Eso sí, jugando sin compañía puede llegar a hacerse algo monótono con el tiempo.



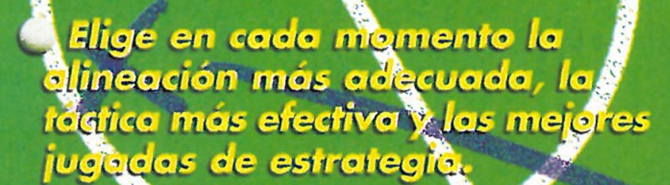
90



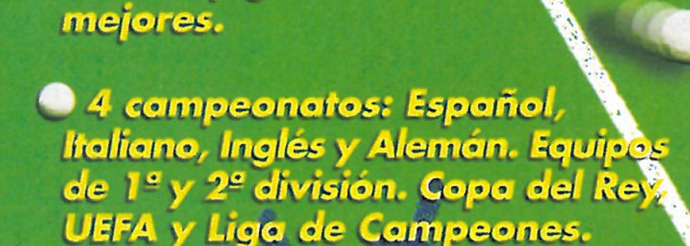
¡DIRIGE TU EQUIPO HACIA EL TRIUNFO!

La temporada empieza ahora, construye el equipo de tus sueños.













- Motor de búsqueda que te ayudará a encontrar el jugador más adecuado.









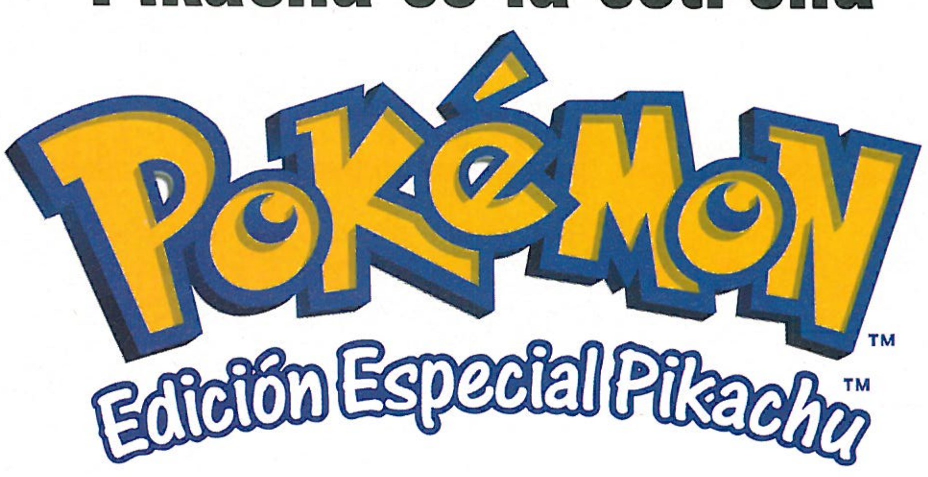






Tel. 93 544 15 00

Pikachu es la estrella



Cuando Mr. Ishihara ideó los Pokémon, quizás ya intuyó el especial carisma que el pequeño Pikachu iba a adquirir sobre el resto de sus congéneres. En cualquier caso, unos meses después del exitoso lanzamiento de las Ediciones Roja y Azul de«Pokémon», aparece esta Edición Amarilla, que se convierte, probablemente, en la mejor de la serie.

Desde la aventajada posición que proporciona ver las cosas a posteriori, es relativamente fácil apreciar ciertos elementos que las primeras Ediciones de Pokémon podían haber explotado aún más. Pero como los programadores no son adivinos, dichos elementos no gozaron en principio del protagonismo que que poseen ahora.

Decimos esto porque el más importante de esos elementos a los que nos referimos, Pikachu, se ha ganado él solito el derecho a disponer de su propio juego.

Para conseguir que el Pokémon número #25 se convierta en el protagonista de la Edición Amarilla, los chicos de Game Freaks han optado por acercar el argumento del juego al de la serie de dibujos animados. De esta forma, al principio del juego, cuando hablamos por primera vez con el profesor Oak, éste se encarga de capturar y entregarnos directamente a Pikachu (olvidaos de escoger entre Bulbasaur, Charmander y Squirtle). Después, nos indica que a Pikachu no le gusta la PokéBall, así que nos acompañará a pie durante toda la aventura. No podremos soltarle ni intercambiarle nunca, y hay que mantenerlo lo más contento posible (usándolo en los combates, teniéndole de "titular" siempre en el equipo, etc.), pues así conseguiremos algunos "regalos".

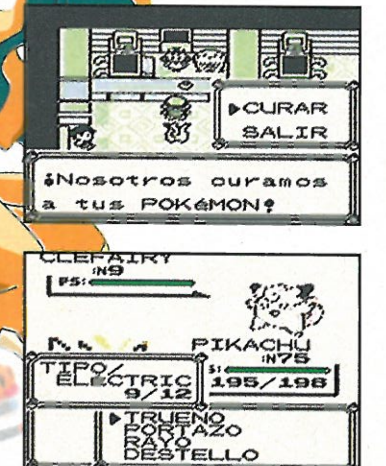
Para conocer su estado de ánimo, podemos comunicarnos con él en cualquier momento.

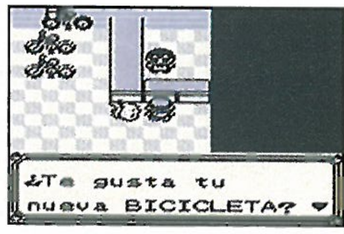
Pero la serie de TV también se deja notar en otros aspectos: Brock ahora es como en la tele, aparecen Jesse y James (Team Rocket), los líderes de los gimnasios usan Pokémon distintos, y además el resto de especies han cambiado sus zonas de localización.

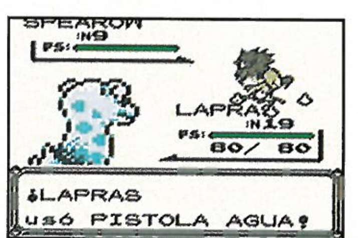
Por otra parte, como esta Edición es para GBC, el apartado gráfico ha sido mejorado: los Pokémon tienen un aspecto más detallado y colorido en los combates, y el mapeado ha adquirido un look más vistoso.

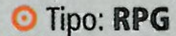
Evidentemente, todas estas novedades se encuadran dentro del juego que ya conocéis, con el mismo desarrollo y las mismas localizaciones que en las versiones Roja y Azul, pero a los fans de Pokémon seguro que esto no les importa.

Roberto Ajenjo



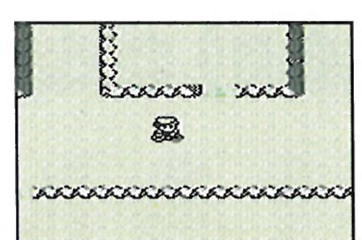






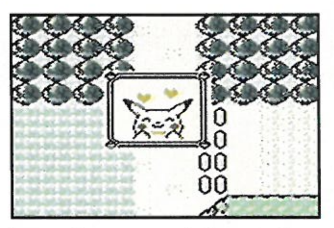
- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2 (link)**
- Idioma: **Castellano**





Tiene que estar contento

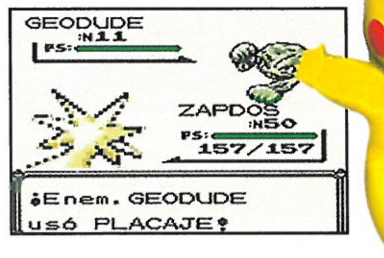




El juego está concebido para que Pikachu no desaparezca de la pantalla casi nunca. Lo llevamos siempre con nosotros mientras andamos, y podemos "hablar" con él para conocer su estado de ánimo. Así que, a la labor de recolectar Pokémon, se le suma la de tener contento a Pikachu.

Si aún no has probado ningún «Pokémon», te RECOMENDAMOS que empieces con éste, tanto por su CALIDAD TÉCNICA como por la presencia del genial PIKACHU.





Gráficos: 88

La adaptación a GameBoy Color ha repercutido principalmente en un aumento de la variedad, el colorido y la resolución de las pantallas, tanto de los mapeados como de los combates.

Sonido: 78

La musiquilla sigue tan pesadita como siempre, pero se ha incorporado alguna tímida voz digitalizada de Pikachu bastante acertada.

Jugabilidad: 94

Empezar a jugar es ahora aún más fácil si cabe, ya que el sistema de juego no ha cambiado y encima comenzamos con un Pokémon más poderoso que en las ediciones anteriores.

Diversión: 90

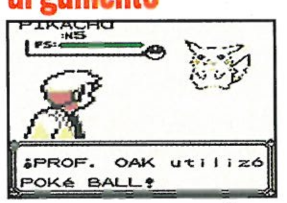
Aunque la adicción no ha descendido (el juego engancha tanto como siempre), la verdad es que queda un poco la sensación de estar andando sobre nuestros pasos, pero es que Pokémon es así, y es lo que quieren (queremos) sus seguidores.

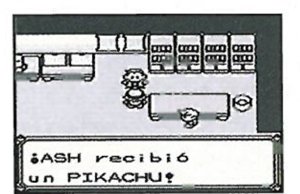
Opinión:

Si en este momento os estáis preguntando hasta qué punto merece la pena adquirir esta Edición Especial de Pikachu (por la relativa escasez de novedades que presenta), la respuesta se nos antoja bastante fácil: si os habéis comprado el peluche de Pikachu, la camiseta, el llavero, el vaso, las pegatinas, la gorra y el póster... ¿qué os hace dudar de haceros con este juego, cuando además se trata de la mejor entrega que ha aparecido hasta el momento?

Valoración 91

El argumento

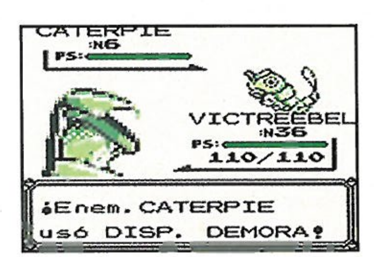




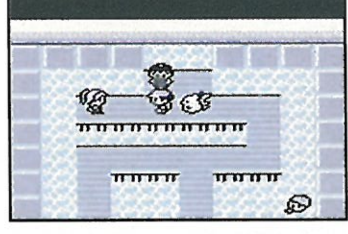
La adaptación que ha sufrido el argumento se percibe sobre todo al principio, cuando el profesor Oak captura a Pikachu y, acto seguido, nos lo entrega como primer Pokémon. El resto de la historia ya la conocéis...



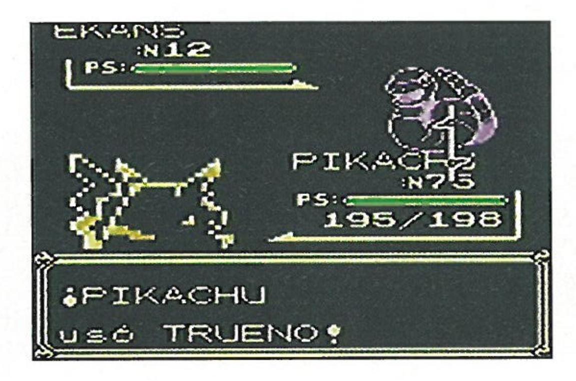
Gracias al mejor hardware de GameBoy Color, la paleta de colores cambiará de tono los fondos cada vez que pasemos de una zona a otra del mapa.

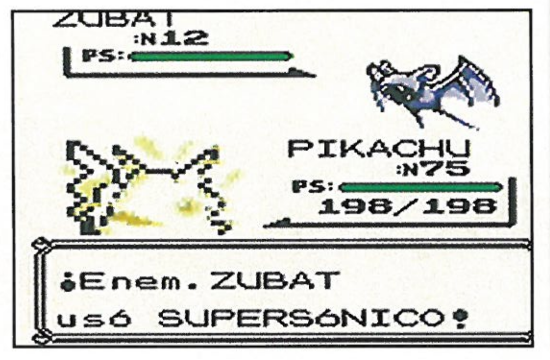


Mediante una GB Printer, podemos imprimir datos desde la Pokédex.



Su calidad técnica la coloca como la mejor de las 3 ediciones aparecidas.





Los juegos no son (sólo) cosa de niños

GALERIANS

ガレリアンズ

Crave se introduce en el mundo de los "survival horror" con un título orientado hacia el público adulto, un juego repleto de elementos extraídos de la películas de animación japonesas.

Bien claro lo deja el titular del artículo. Hoy en día, las aventuras no tienen por qué estar basadas en argumentos totalmente inocuos; toda vez que sea convenientemente clasificado para adultos, cualquier juego puede orientar su contenido hacia temas algo más peliagudos. Este es el caso de «Galerians», un título donde nuestro protagonista, Rion, tras sufrir experimentaciones a manos de unos científicos, adquiere poderes psíquicos que puede controlar con la ayuda de varios tipos de medicamentos. Dichos poderes le dotan de habilidades útiles como la telequinesis, pero también de otras destructivas, como la capacidad de hacer que un enemigo sufra un repentino ataque al corazón o una combustión espontánea de su cuerpo.





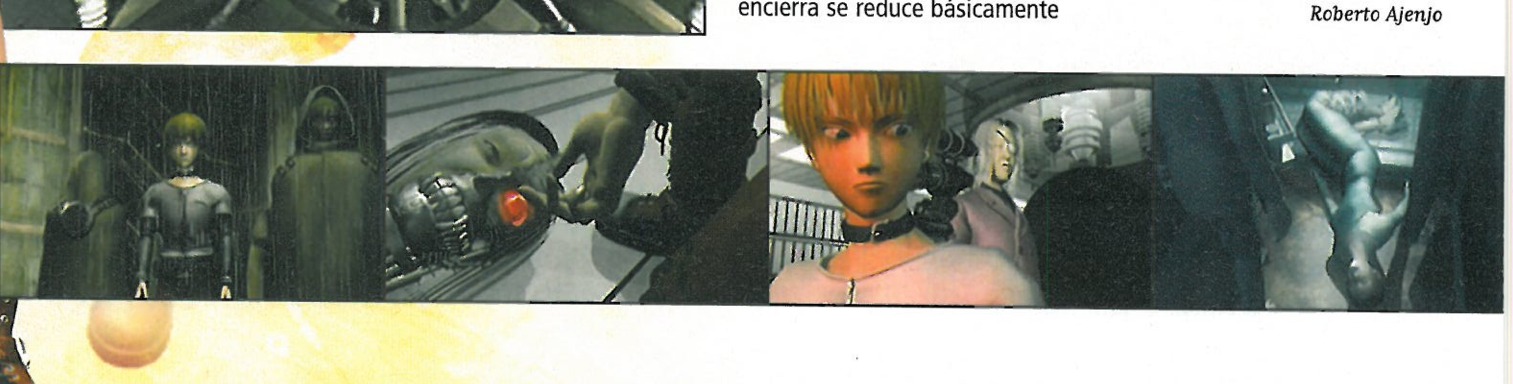
Sin embargo, por encima de este argumento (que por cierto coincide en muchos puntos con el film Akira), «Galerians» es un survival horror estándar. Consta de 3 CDs, lo que en principio puede hacer pensar en una aventura extensa, pero que por la facilidad de sus puzzles y la escasez relativa de enemigos se hace ligeramente más corto de lo esperado. El ritmo de juego es, salvo momentos concretos, muy pausado, de forma que la poca acción de verdad que encierra se reduce básicamente a los enemigos finales y poco más.

El juego toma el mismo sistema gráfico de «Resident Evil» (personajes poligonales sobre fondos prediseñados de alta calidad), aunque en el caso de los personajes se hubiera deseado algo más de detalle. Aún así, la capacidad de los 3 CDs ha posibilitado la inclusión de numerosos cortes de FMV que lo hacen mucho más atractivo visualmente.

Se trata de una aventura que va cobrando interés según avanzamos, aunque la dureza de buena parte de sus contenidos lo convierten en un juego 100% para mayores de 18 años. Eso sí, a quien lo pruebe, el escabroso desarrollo de su argumento podrá atraerle más o menos, pero de lo que no cabe duda es de que no le dejará en ningún caso indiferente.

Roberto Ajenjo

Dr. Pascalle...



- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

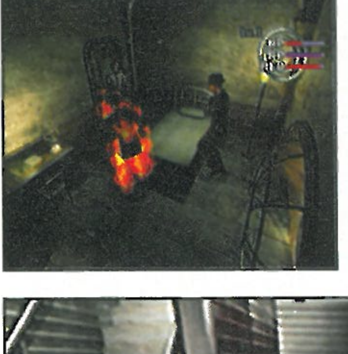
Unas atípicas "municiones"

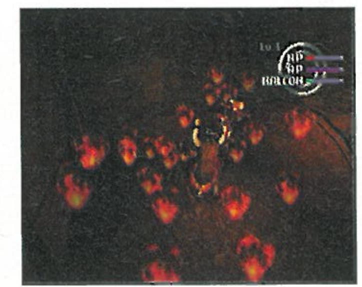




Los poderes psíquicos de Rion se controlan con varios tipos de "sustancias". Algunas de ellas son el Nalcon, con el que se lanzan ondas de choque, el Red, que excita las células de los enemigos generando una combustión espontánea, o el D-Felon, un anti-gravitatorio con el que puedes lanzarlos por los aires.







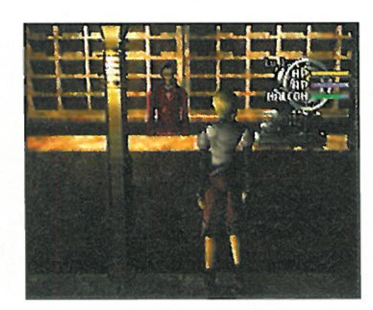


La primera barra del indicador superior es la vida, la segunda, cuando se llena, nos hace entrar en "trance", pudiendo acabar con los enemigos sin tocarlos (aunque también nos resta vida). La última es la barra de ataques.





Esta aventura de acción posee bastante CALIDAD, pero es aconsejable sólo para ADULTOS.





Los enemigos

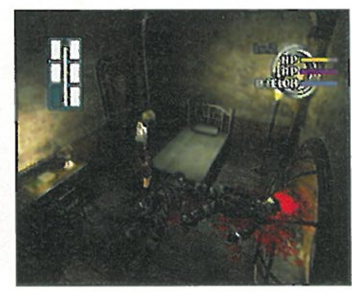




Para liberar a la humanidad de un super-ordenador llamado Dorothy que pretende hacerse con todo el control, Rion tendrá que enfrentarse a una buena variedad de enemigos humanos, máquinas, e incluso algunos difícilmente clasificables...

Alternativas:

El terror tiene sigue siendo cosa de los «Resident Evil», aunque también puedes optar por «Silent Hill».



Las escenas de acción son bastante explícitas, otro detalle que confirma su carácter adulto.

Gráficos: 86

Combina la alta calidad de los fondos y las escenas FMV con unos personajes no muy bien acabados. Eso sí, la tétrica ambientación general es de película... de terror.

Sonido: 80

Es el aspecto menos conseguido del juego. La estrambótica música pretende crear una atmósfera tensa, pero no siempre es capaz, y los efectos simplemente son correctos.

Jugabilidad: 84

La dificultad no es muy alta, pero sí lo suficiente como para que quedarse atascado o que acaben con nosotros de vez en cuando no se convierta en algo raro.
Los menús son claros y eficaces, aunque tiene el problema de no venir traducido al castellano.

Diversión: 84

Aunque el juego no es precisamente muy largo, el argumento se hace interesante por momentos, y no se puede negar que su temática es, aparte de algo polémica, bastante atractiva...

Opinión:

No nos cansaremos de repetiros que «Galerians» es un juego para mayores de edad; no sólo se introduce sin pudor en temas un poco delicados, sino que además lo hace desde una perspectiva bastante "seria". Eso sí, si tienes la suficiente edad y te atrae el juego, no dudes que en «Galerians» encontrarás un muy buen survival horror: bastante correcto técnicamente, muy bien ambientado y, sobre todo, muy impactante. Eso sí, en inglés.

Valoración 84



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega Sports**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

SEGA SPORTS

NHL 2K

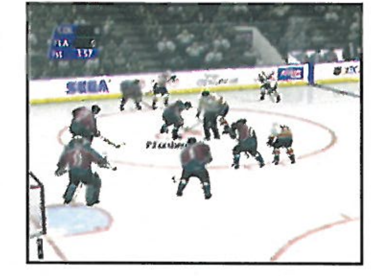
Entrando con buen pie

Tras la excelente impresión causada con «NBA 2K», Sega Sports, la división deportiva de Sega, se adentra en el difícil (al menos en nuestro país) y hasta ahora inhóspito terreno del hockey sobre hielo en Dreamcast. Con resultados satisfactorios, por cierto.



El nivel técnico alcanza sus más altas cotas con la cámara "televisiva", con grandes detalles como el animado público o los propios jugadores.





Pues sí, porque aunque presumiblemente este título no tiene muchas posibilidades de convertirse en uno de los más vendidos en España, lo cierto es que no se puede negar que han realizado un simulador muy entretenido y accesible a cualquier jugador (lo cual es de agradecer teniendo en cuenta que muchos de nosotros ni siquiera conocemos bien las reglas del juego), y sobre todo, de un nivel técnico muy alto.

Lo cual no quiere decir que el juego no tenga defectos, porque sí que tiene algunos (como los escasos modos de juego o algunos momentos de confusión con el "puck"), pero en líneas generales estamos ante un gran juego de hockey.

Lo que más llama la atención, desde luego, son los detalles de brillantez gráfica que pueden verse: las caras digitalizadas de los jugadores, las magníficas cámaras (resulta jugable incluso la típica vista "televisiva"), las marcas de las cuchillas en el hielo, el público, la minuciosidad en las vestimentas de los jugadores... y aún podíamos enumerar más. Por otro lado, destaca el gran realismo en las animaciones, donde los jugadores reaccionan de forma totalmente creíble y, por ejemplo, no inician las carreras a toda velocidad, sino que van acelerando poco a poco, como es lógico. Por desgracia, a veces la jugabilidad se resiente un poco porque se aprecian algunos problemas para encontrar el "puck" cuando se juntan demasiados jugadores cerca de la portería, provocando de vez en cuando algunos segundos de desconcierto.

Otros elementos más profundos que incorpora «NHL 2K» son todas las plantillas reales de la liga americana de hockey, la posibilidad de crear hasta 40 jugadores personalizados, opciones de venta y fichaje de jugadores y algunas variantes para configurar las reglas del juego. Como ya hemos comentado, en la parte negativa se sitúan los modos de juego, puesto que solo podemos participar en partidos de exhibición, temporada y playoffs, un catálogo demasiado ajustado.

Por tanto, obviando algunas pequeñas cuestiones que podrían haberse depurado, «NHL 2K» se perfila como una primera incursión muy positiva en el género en Dreamcast, y nos da una idea de hasta dónde pueden llegar este tipo de simuladores en la consola de Sega.

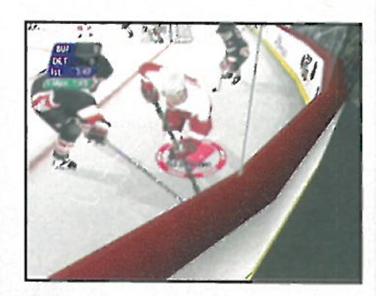
Gráficos:	87
Sonido:	81
Jugabilidad:	83
Diversión:	82

Opinión:

Un gran trabajo en el terreno gráfico y una jugabilidad al clásico estilo de las series de Sega Sports (eminentemente arcades) son las señas de identidad de un título que, si bien es de esperar que sea superado por próximas apariciones, da una idea del nivel al que puede llegar este deporte en 128 bits.

Valoración 84





El sistema de control es bastante simple, y conjuga un buen realismo con una jugabilidad adecuada. El resultado es un juego trepidante.

Pero... ¿dónde te han dado el carnet?



Vuelve la gasolina derramada, la chapa retorcida y el olor a goma quemada. Vuelven los choques violentos, los saltos imposibles y los conductores suicidas. Vuelve, de la mano de Psygnosis, y con un buen puñado de cambios debajo del brazo, la conducción más alocada y demoledora que la consola de Sony haya conocido.

Como ya os adelantamos el mes pasado, para la realización de este título Studio 33 ha descartado el anticuado engine que fue utilizado por Psygnosis en las anteriores entregas en favor de un motor totalmente modernizado y una completa remodelación en el control de los coches y la jugabilidad.

La primera consecuencia de esto es, para empezar, todo un nuevo elenco de vehículos preparados para su rápida destrucción y que se muestran en pantalla con una resolución y un nivel de detalle muy altos.

Las abolladuras que producen los golpes están muy bien reproducidas, y aunque siguen afectando al comportamiento de los coches (estropean la dirección y, de hecho, pueden llevarnos a acabar la carrera antes de tiempo), han suavizado sus efectos para no afectar tanto a la diversión. Vamos, que las ruedas ya no salen volando, vaya.

NO TODO ES CHOCAR

Junto con el motor gráfico, también ha cambiado buena parte de la filosofía "destroza-todo" que comenzó con la primera entrega, y se potenció aún más en la segunda. Ya no vale olvidarse de la carrera, conducir en dirección contraria y dedicarse a golpear a todo lo que se mueva para conseguir los puntos que nos otorguen la victoria. Si queremos ganar competiciones, el primer requisito será, aunque parezca obvio, acabarlas, y cuanto más alta sea la posición en que quedemos, mejor.

Por supuesto, los puntos que consigamos por la posición no serán suficientes, y también dependeremos de los daños que seamos capaces de infligir a los coches rivales. En este sentido hay que señalar que el realismo que había caracterizado a esta saga en cuanto a la física de los coches al volcar, saltar o colisionar con otros vehículos se ha perdido en gran parte, ya que ahora muchos de los vuelcos que realiza nuestro vehículo parecen forzados, como si se obligara al coche a volcar cuando en realidad no debería.

En cualquier caso, la impresión general es que estamos ante un juego de carreras de destrucción más "suavizado", es decir, una competición donde las colisiones siguen estando presentes, pero en la que para ganar es imprescindible conducir bien, como en cualquier otro juego de coches.

La excitante sensación de destruir por simple diversión no ha desaparecido, y más aún en los modos de batalla para varios jugadores, pero ahora parece un juego más serio y cercano a la velocidad más convencional.

Roberto Ajenjo

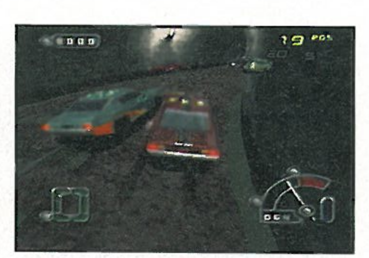


En este nuevo «Destruction Derby» los choques no lo son todo.



Las colisiones producirán efectos directos sobre la conducción.





- Tipo: **Velocidad/Acción**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**



Los daños que recibe nuestro vehículo tras un impacto tienen un fiel reflejo en la carrocería, como podéis apreciar. Para evitar quedar fuera de carrera, podréis controlar el nivel de daños con el indicador de la esquina inferior izquierda.



Psygnosis recupera su saga más ALOCADA, pero con un NUEVO ESTILO en el que la CONDUCCIÓN tiene más relevancia.



El juego anda más que sobrado en cuanto a número de circuitos, pues contamos con más de 25.

Modo mercenario





Aquí nuestra labor es comprar un coche, y ganar el máximo dinero posible ganando carreras y destrozando a los rivales. Hay que procurar no abollar mucho el nuestro, porque si nos gastamos mucho dinero en arreglarlo no podremos comprar nuevos vehículos...



Los choques tienen su propio nombre, que aparece en pantalla mientras se suman los puntos.



Modo batalla



Este modo, preparado para hasta 4 jugadores, es el que mejor mantiene el espíritu de la serie. Podemos escoger entre 4 modalidades de juego en circuitos tipo "arena" donde no habrá que completar un número determinado vueltas, sino simplemente ser el último en quedar vivo...

Alternativas: *El juego de acción sobre ruedas por excelencia es, sin duda, «Driver», un título más emocionante y que además no desmerece técnicamente a pesar de que ya hace bastante tiempo que salió al mercado. Pero este «DD Raw» tampoco está nada mal.*



Gráficos: 83

Si bien la mejora en resolución y detalle con respecto a versiones anteriores es muy apreciable, la sensación de velocidad es mejorable, y también pueden apreciarse algunos defectos técnicos menores.

Sonido: 80

Los ruidos de los choques y los motores que se oyen mientras suena música "heavy" tienen una calidad aceptable, aunque tampoco se puede decir que sobresalgan. Cumplen sin alardes.

Jugabilidad: 79

Se ha intentado renovar el control de los coches para hacerlo más arcade, pero el resultado no ha sido del todo satisfactorio. De hecho, su dureza provoca que en algunos momentos echemos de menos la realista suavidad del segundo «Destruction Derby»

Diversión: 84

A pesar de sus cambios discutibles, sigue siendo un buen juego para descargar un poco de adrenalina y salirse un poco de la velocidad más clásica. Además, tiene modos y coches de sobra.

Opinión:

Aunque su evolución técnica es incuestionable, lo cierto es que desde el punto de vista jugable este nuevo «DD» ha perdido algo de gracia. Los choques aún tienen gran importancia, pero ya no provocan aquella sensación de estar en medio de un alocado desguace. «DD Raw» se parece ahora más a un juego de carreras normal, y además de perder en parte su personalidad, por ese lado el mercado está más saturado.

Valoración 81

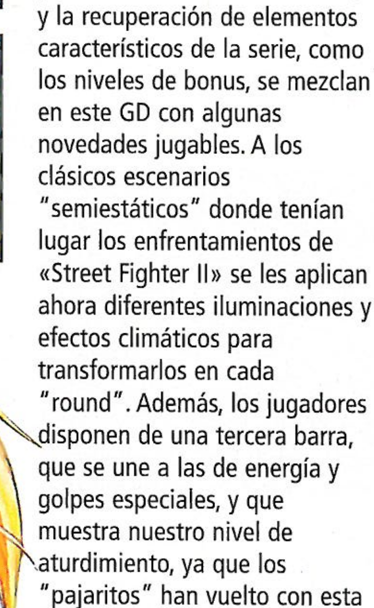
- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Caras nuevas, peleas de antaño



Han hecho falta 8 años para que Capcom pase al tercer capítulo de «SF». En el camino se han quedado las series Alpha y Ex, y todo para que la lucha en 2D regrese a DC con ese inconfundible sabor a recreativa.





La lucha en 2D ha encontrado un auténtico filón en los 128 bits de Sega. A la primera incursión de la serie Alpha y conversiones de «Marvel vs Capcom», se suma ahora esta recopilación de los primeros «SF III» que aparecieron en los salones recreativos.

Un renovado plantel de luchadores, que gozan de las mejores animaciones que hemos podido disfrutar hasta la fecha, y la recuperación de elementos característicos de la serie, como los niveles de bonus, se mezclan en este GD con algunas novedades jugables. A los clásicos escenarios "semiestáticos" donde tenían lugar los enfrentamientos de «Street Fighter II» se les aplican ahora diferentes iluminaciones y efectos climáticos para transformarlos en cada "round". Además, los jugadores disponen de una tercera barra, que se une a las de energía y golpes especiales, y que muestra nuestro nivel de aturdimiento, ya que los "pajaritos" han vuelto con esta tercera entrega.

Aunque el repertorio de golpes resulte un tanto escaso si lo comparamos con los grandes títulos del género, la incorporación de nuevos estilos, como Capoeira y Jeet-Kun-Do, hacen que el control de cada personaje resulte muy diferente a los demás, compensando así el escaso número de contendientes, que con 12 del original y 2 más en «2nd Impact» se queda irremediablemente corto. Si sabéis perdonar la falta de profundidad del juego y estáis ansiosos por conocer las nuevas incorporaciones que Capcom ha incluido en el universo «Street Fighter», podréis disfrutar de un título entretenido y potente a nivel técnico.



Luchando a cualquier hora



Una de las novedades más interesantes de esta tercera entrega de la saga es que la iluminación y las condiciones de los escenarios cambiarán sustancialmente en cada "round".

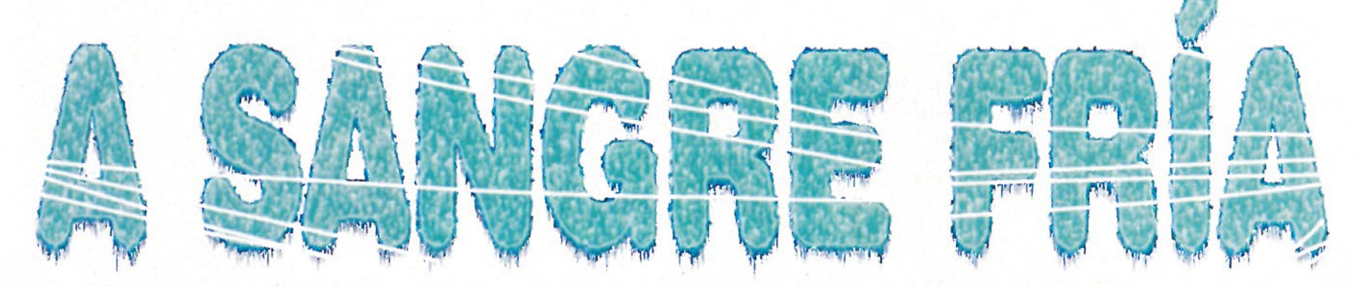
Gráficos:	88
Sonido:	83
Jugabilidad:	84
Diversión:	79

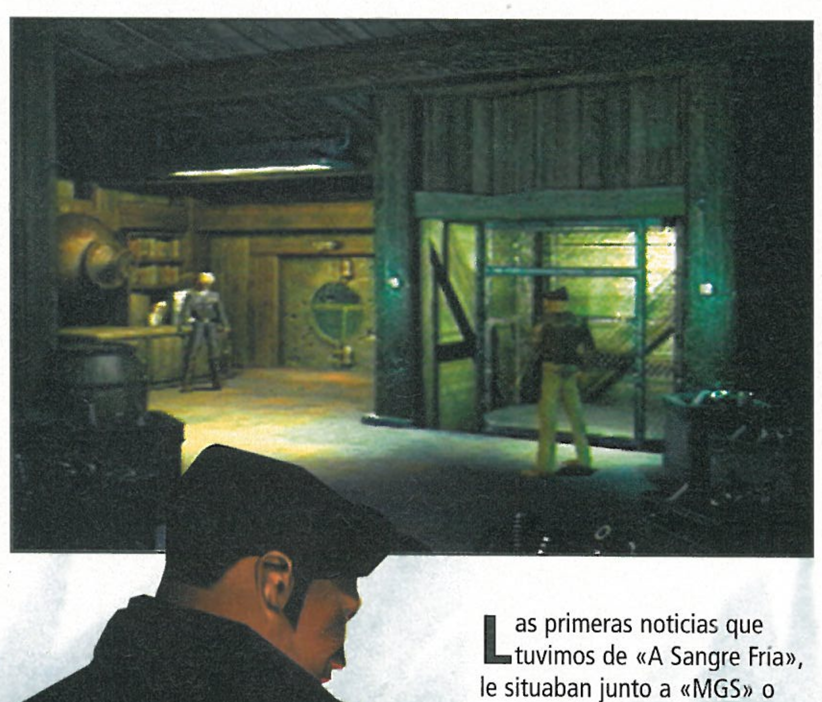
Opinión:

Capcom "tira" de una de sus series más prolíficas y recupera la lucha en 2D. Aunque no alcanza la calidad de títulos similares, «SF III» consigue hacerse un hueco a base de renovar personajes y recuperar un estilo intuitivo. Eso sí, su escasa profundidad acaba por convertirlo en una "curiosidad" sin excesivas pretensiones.



Más que fríos, nos deja helados









Realizar un título en el que se combinan dos géneros tan dispares como la aventura gráfica y los juegos de acción entraña un cierto riesgo. Si la fórmula no cuaja y, además, se nos presenta bajo un apartado técnico pobre, lo más probable es que nos llevemos una decepción como la que nos ha provocado este título de Sony.

Las primeras noticias que tuvimos de «A Sangre Fria», le situaban junto a «MGS» o «Syphon Filter» como aventura de espionaje. Más tarde, en nuestro primer contacto con el trabajo de Revolution, descubrimos que se trataba de un híbrido entre los clásicos tipo «Another World» y un juego de acción. Y ahora, con la versión definitiva en nuestras manos, hemos confirmado que se trata de uno de los fiascos más sonados que nos ha dado PS últimamente.

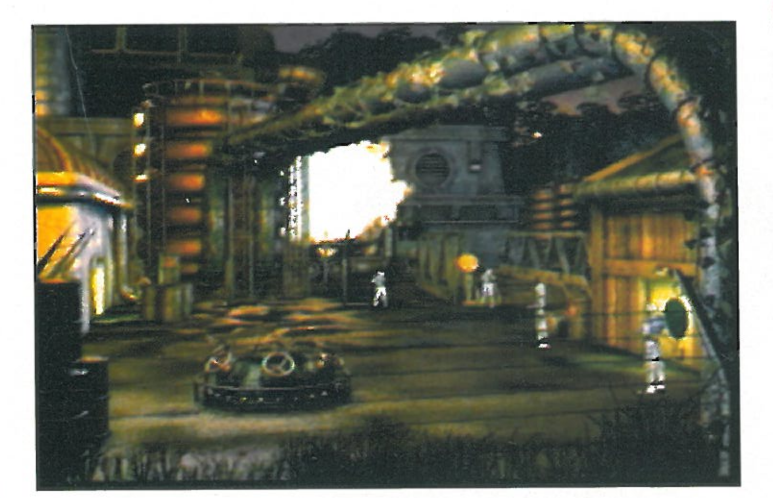
Con un planteamiento muy acertado basado en un sistema de avance mediante ensayo y error, y un argumento complicado que se desarrolla en la memoria del protagonista mediante "flashbacks", parecía difícil arruinar los 2 CDs de esta aventura. Máxime teniendo en cuenta que la ambientación, especialmente cuidada, se apoya en unos escenarios prerrenderizados de notable calidad y que el sistema de juego, sobre todo en las conversaciones, resulta muy novedoso. Sin embargo, nada hacía prever que la calidad técnica pudiera alcanzar tan bajas cotas, especialmente después de comprobar el espléndido doblaje y los notables efectos de luz.

Con un personaje que presenta en la mayoría de las pantallas el tamaño aproximado de un "lemming" y, además, se encuentra animado con un tasa de frames irrisoria, lo mínimo exigible es que se mueva con velocidad, pero en este caso, ni eso se ha conseguido, sobre todo porque cada vez que cambia el enfoque de la cámara estamos obligados a esperar pesadísimos tiempos de carga para seguir nuestra aventura. Y claro, este importante lastre técnico se hace sentir a lo largo de todo el juego. Pero, además, los controles son confusos y en la mayoría de las ocasiones el mejor modo de resolver una secuencia de acción es huir.

Si bien es cierto que dejando a un lado estos defectos técnicos también podemos encontrar una IA enemiga muy elevada, en general la impresión que produce este «A Sangre Fría» es bastante pobre, sobre todo porque cada uno de estos errores redunda en un desarrollo lento hasta el aburrimiento. Por último, esta irregular combinación de géneros peca de una dificultad excesiva, que se multiplica en los momentos de avance contrarreloj. Una lástima, ya que el planteamiento era de lo más prometedor.

David Martínez

- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



El mayor inconveniente que presenta este título se encuentra en los interminables tiempos de carga que tendremos que soportar cada vez que la cámara cambia de posición. Es el precio de ofrecer unos escenarios tan detallados.





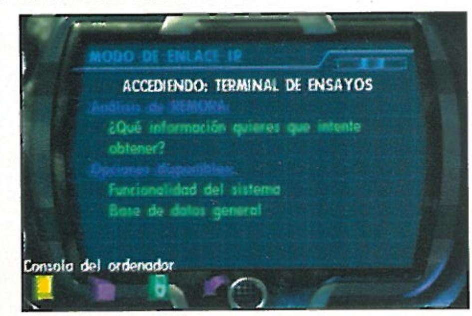


Aunque no resultan muy variadas, las localizaciones están muy bien recreadas y a los fondos prerrenderizados se les unen unos efectos de luz de brillante factura.





El interfaz Remora



El sistema de comunicaciones "Remora" está basado en un sencillo sistema de menús que permite acceder a las bases de datos y contactar con otros agentes de nuestro bando en el exterior.

La dificultad hecha combate





Los enfrentamientos de «A Sangre Fría» se convierten en una especie de masacre donde nuestro papel es el de "patos de feria" que son acribillados por el enemigo. La mejor solución: la huida.

Los DEFECTOS gráficos y jugables DAN AL TRASTE con esta propuesta entre juego de acción y aventura gráfica.



La conversación con personajes secundarios tendrá un papel fundamental durante la aventura.



Alternativas: *Si buscas un juego de espionaje, las mejores ofertas son, sin duda, el clásico «Metal Gear» o la saga «Syphon Filter». Pero si lo que quieres es una aventura gráfica, debes decantarte por alguno de los «Broken Sword» o por «Discworld Noir».*



Gráficos: 70

Este irregular apartado combina unos escenarios bastante notables con las peores animaciones que hemos visto en mucho tiempo. Mención aparte para unos cuidados efectos de luz.

Sonido: 88

Un gran doblaje al castellano se convierte en el auténtico protagonista de un apartado que, por lo demás, se limita a unos efectos de sonido flojos y unas melodías desapercibidas.

Jugabilidad: 68

La respuesta de los controles es floja, y además está entorpecida por los tiempos de carga que acompañan a los cambios de cámara. Por su parte el menú de conversación es sencillo e intuitivo.

Diversión: 64

La lentitud del desarrollo unida a la excesiva dificultad de algunas partes del juego echan por tierra un argumento interesante.

Opinión:

Las esperanzas puestas en este título de Sony se han desvanecido por culpa de una realización técnica muy distante de lo que estamos acostumbrados a ver en PlayStation y por un desarrollo que muy pronto se vuelve aburrido. Sólo la falta de lanzamientos en el terreno de las aventuras gráficas puede hacer que alguien se atreva con su extremada dificultad, aunque su mezcla de estilos no satisfará a quienes busquen una aventura de espionaje ni a quienes prefieran la resolución de puzzles más relajada.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **4.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Un homenaje a la saga

Wipeout 3 Special edition

Cuando aún muchos disfrutan con la 3ª parte de «Wipeout», Psygnosis nos regala una versión especial que engloba lo mejor de las 2 últimas entregas del juego.







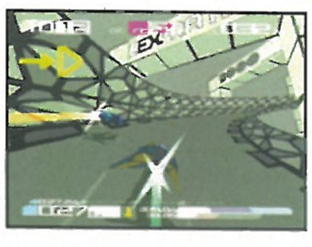
Esta edición no debe tomarse como la cuarta parte de la saga, ya que, salvo un modo especial, todo lo que vamos a encontrarnos en el disco ya lo habíamos visto antes en una entrega u otra.

Su principal característica es que pone a nuestra disposición todos los conocidos circuitos del «2097» (la segunda parte, que fue la que hizo famosa a la saga), presentados en alta resolución para que resulten mucho más espectaculares y nítidos, además de los recorridos de la tercera entrega.

Esta recopilación de circuitos (y de naves, ya que también están todas disponibles), viene aderezada con un buen surtido de modos de juego procedentes de «Wipeout 3»: carrera individual, contrarreloj, desafío y torneo. El modo eliminador se ha perdido por el camino, pero en su lugar se presenta un modo adicional llamado Prototipos, en el que los gráficos aparecen en una configuración especial sin texturas, que aumenta aún más la vertiginosa sensación de velocidad y resulta muy curioso de jugar. La banda sonora, como siempre, adquiere un gran protagonismo con una cañera música electrónica de lo más contundente.

Lo que Psygnosis ha pretendido con esta inesperada edición es, de alguna manera, homenajear a una de las sagas de velocidad más innovadoras de la historia de PlayStation, uno de los primeros responsables del gran éxito de la consola de Sony. Una buena ocasión para los que todavía no hayan disfrutado con este trepidante juego.

Polígonos a velocidad terminal





En el modo Prototipos nos encontraremos con un curioso look poligonal que triplica la sensación de velocidad, así como unas naves especiales cuya exagerada velocidad las hace casi incontrolables.

Gráficos:	87
Sonido:	84
Jugabilidad:	84
Diversión:	85

Opinión:

Aunque estrictamente no contiene nada nuevo, la idea de recopilar todos los circuitos de las dos última entregas, con un apartado gráfico puesto convenientemente al día, puede resultar atractiva, aunque parece claro que este juego está destinado a quienes no tengan «Wipeout 3». Si lo tenéis, pensáoslo dos veces.

Valoración 84

FUR FIGHTERS

Los únicos peluches que saben coser... ¡a tiros!

Detrás de cada Fur Fighter hay un alma guerrera y aterradora capaz de todo por recuperar lo que le fue arrebatado.













Acclaim

El terror nunca muere

DRACULA (resurrección)

Microids nos ofrece su segunda experiencia dentro de las aventuras gráficas con un juego que nos propone sumergirnos en una terrorífica historia en las tierras de Transilvania. Drácula ha vuelto de la tumba y nosotros somos los encargados de detenerlo...



Mirad el asombroso nivel de detalle que presentan los rostros.

El primer pensamiento tras llevar diez minutos jugando a «Drácula» es que estamos ante una de las mejores aventuras gráficas para PlayStation. Su excelente ambientación, lograda mediante gráficos casi fotorrealistas de los paisajes y localizaciones de Transilvania, consigue en un tiempo muy escaso meternos por completo en el juego, y el cebo de la historia de vampiros logra que acabemos de picar en el atractivo anzuelo.

La técnica que Microids ha empleado para generar los escenarios es la misma que hemos visto en «Amerzone», pero con resultados muy superiores. Moviendo el ratón (o en su defecto, el pad) en cualquier sentido obtenemos una perspectiva de 360º del escenario, sobre el que nos movemos mediante un puntero que señala los posibles caminos. Esta técnica es una nueva variante del "Omni3D" que creó la compañía Cryo hace ya algunos años, y que también utilizan juegos como «China» o la serie «Atlantis». Lo que Microids ha conseguido es reducir los tiempos de carga entre pantallas (uno de los grandes problemas de este tipo de juegos) hasta hacerlos casi inexistentes.

Junto a la estupenda ambientación, y la ventaja de los tiempos de carga, encontramos unas escenas pregrabadas de altísima calidad, que aparecen en puntos culminantes del juego o al hablar (en castellano) con determinados personajes.

En fin, que con estas premisas seguro que estáis pensando que es un juegazo, y en casi todos los aspectos es así, menos en uno importante: su corta duración. Terminar los dos CD's de que consta no os llevará más de diez horas de juego. Muy intensas, eso sí, pero demasiado escasas teniendo en cuenta la extensión habitual de este tipo de juegos. Esto se debe no solo a la duración en sí, sino a la facilidad que presentan los puzzles.

Y es una lástima, porque el tiempo que estamos jugando a «Drácula» supone una enorme diversión.

No obstante, valorando su calidad técnica, bien podéis plantearos adquirirlo si no os importa su escasa duración, y de igual modo, la sencilla dificultad de los puzzles lo hace ideal para aquellos que quieran iniciarse en este género, aunque la verdad es que nos quedamos con ganas de más.

Rubén J. Navarro

Tipo: **Aventura gráfica**
Compañía: **Microids**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**



Boquiabiertos nos han dejado las escenas cinemáticas de «Drácula». No sólo son abundantes, sino que tienen un nivel de calidad que no habíamos visto hasta ahora en ningún juego de este género. ¡Y están dobladas al castellano!

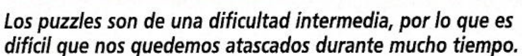



Con el botón derecho del ratón accedemos a un sencillo inventario.

Los enigmas del Conde



Los puzzles son de una dificultad intermedia, por lo que es difícil que nos quedemos atascados durante mucho tiempo.



Su EXCELSA calidad queda empañada por su CORTA duración.

Este título es mucho más jugable utilizando el ratón de PlayStation, porque facilita el movimiento en 360° tan habitual en las aventuras de Microids.





Un control muy sencillo




La interfaz de control de «Drácula» es casi igual que la de «Amerzone»: un cursor va cambiando de forma según pasemos por determinadas zonas de la pantalla, para coger objetos, utilizarlos o señalar las salidas.

Alternativas: Dentro de este estilo de aventura gráfica, tenéis otro título de Microids, «Amerzone», junto a los ya clásicos de Cryo, como «Atlantis 2», «China», «Egipto». Todos tienen un desarrollo bastante más largo, pero desde luego no tan intenso como este «Dracula».

Gráficos: 92

Ninguna otra aventura gráfica de PlayStation ha disfrutado de gráficos de tanta calidad. Las escenas cinemáticas son soberbias, y la ambientación está muy conseguida. Un gran trabajo.

Sonido: 90

Todas las voces están dobladas al castellano, algunas con más acierto que otras, pero el resultado final es sobresaliente. La música de las escenas pregrabadas es muy buena, y los sonidos ambientales durante el juego muy variados.

Jugabilidad: 88

Con el ratón, todo resulta de lo más sencillo. A los que no lo tengan les costará un poquito más, pero tampoco demasiado. Los tiempos de carga son los más reducidos que hemos visto en una aventura de este tipo.

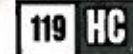
Diversión: 78

La experiencia que ofrece este juego es realmente emocionante. El problema es que te puedes acabar la aventura en menos de diez horas, lo que resulta muy escaso para una aventura gráfica.

Opinión:

Por la belleza de su apartado gráfico, por la conseguida atmósfera de suspense, por tener las voces en castellano y por sus reducidos tiempos de carga, podemos decir que estamos ante la mejor aventura gráfica que hemos visto. Desgraciadamente, su escasa duración hace que la nota final baje muchos enteros, puesto que «Dracula» nos propone vivir una experiencia sumamente intensa, pero excesivamente corta.

Valoración 79

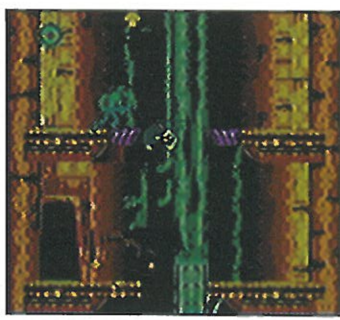


- Tipo: **Puzzle/plataformas**
- Compañía: **GTi**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

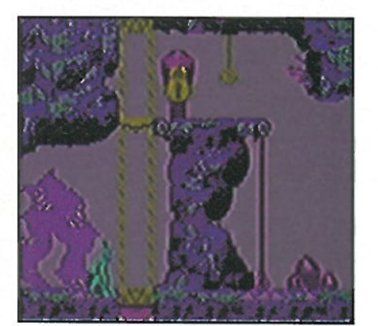
Mudokon al rescate

Oddworld Adventure 2

Por lo que parece, la desafortunada primera aparición del entrañable Abe en Game Boy fue sólo un pequeño traspié en su fulgurante carrera. Con el lanzamiento de la segunda parte, este simpático e inteligente personaje se destapa como un grandísimo héroe también en versión portátil.

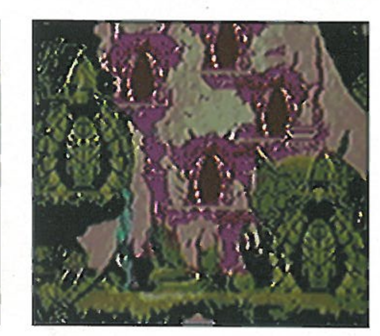












Hace un año y medio, cuando comentábamos el primer «Oddworld» para GB, usábamos adjetivos como "mediocre", "repetitivo" y "aburrido". Nada más lejos de lo que ahora podemos decir ante la segunda parte del juego, que aparece para GameBoy Color.

Esta entrega continúa con el característico sistema de juego de la saga, un plataformas plagado de puzzles al estilo de clásicos como «Prince of Persia», pero con una realización técnica superior y muchos detalles novedosos.

El juego dispone de 24 fases, no demasiado largas, pero de un nivel de dificultad bastante alto (ya que hay que hacer buen uso de nuestra audacia para poder avanzar), en los que se nos obliga a aprovechar lo mejor que podamos las habilidades de Abe. Así, habrá que saltar plataformas, hablar con los personajes (con voces digitalizadas) para que nos ayuden, "poseer" mentalmente a enemigos, activar palancas… y muchas otras cosas.

Las mejoras con respecto a la primera versión se extienden al apartado técnico y también al control de Abe, que ahora se muestra muy asequible, permitiéndonos desde el principio concentrarnos en pasar las fases sin problemas de jugabilidad. También son novedad los 2 planos de acción en que podemos movernos, abriendo nuevas posibilidades para la creación de puzzles.

Por fin Abe tiene una versión portátil de sus aventuras digna de él, un poco dificililla para los más pequeños pero absorbente como pocos para los que gusten de darle un poco al coco entre salto y salto.



Abe dispone de 4 expresiones digitalizadas para comunicarse con los demás personajes.

Gráficos:	87
Sonido:	85
Jugabilidad:	82
Diversión:	84

Opinión:

Esta vez, la segunda aparición de Abe en la portátil de Nintendo sí ha conseguido mantener la calidad técnica y toda la jugabilidad de los títulos de PSX. Como aquéllos, se trata de un título de dificultad alta, con continuos puzzles, pero si te gusta el género estás ante todo un señor juego para tu GB.



Rol para preescolares

LEGEND OF LEGAIA

Precediendo a la avalancha de Juegos de Rol de gran calidad que se nos avecina, llega a PlayStation «Legend of Legaia», un compacto que había levantado una gran expectación pero que finalmente no ofrece las cotas de calidad que todos esperábamos.



La primera toma de contacto con «Legend of Legaia» desorienta por completo, no sólo por su sencillote argumento de "buenos y malos" que tiene lugar en un pequeño y colorido mundo tridimensional, sino porque, desde un principio, combina una mecánica simple con un desarrollo lento hasta la frustración. Bueno, si pensamos que se trata de un juego dedicado a los más pequeños quizás todo cobre cierto sentido: su historia sin complicaciones, sus gráficos "superdeformed" y el tratamiento "light" de los enfrentamientos, ya que todos los combates se libran contra seres de curioso aspecto y las heridas que nos infligen sólo provocan nuestro agotamiento.

Aquellos que ya conozcan el género se van a encontrar con un juego de corte clásico ambientado en un mundo fantástico donde todo gira alrededor de los Seru, unas extrañas criaturas que pueden convertirse en armas o enemigos al caer bajo el poder de una extraña neblina.

Aunque los combates se rigen por los típicos turnos, este clásico sistema ha sido modificado por completo. Donde podíamos encontrar un sencillo menú, «Legend of Legaia» nos sorprende con un complejo sistema de combos en el que debemos elegir meticulosamente cada uno de nuestros movimientos, lo que permite realizar golpes especiales o cambiar nuestra estrategia dependiendo del enemigo.

En cualquier caso, el compacto se encuentra bastante limitado en cuanto a duración y personajes, ya que sólo podremos controlar a 3 aventureros de manera simultánea e interactuar con pocos más. Pero sobre todo es el excesivo parecido entre las diferentes localizaciones lo que hace que muy pronto termine por cansarnos.

Incapaz de competir contra los grandes del género, «Legend of Legaia» se presenta como un juego de rol muy simplón, tan sólo recomendable para los más pequeños o para quienes quieran iniciarse en este género.

David Martínez





- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **4.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Otro tiempo, en otro lugar, en la era de las maravillas.

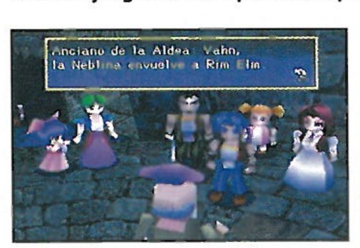




El reducido mapa de juego es uno de los culpables de la escasa duración del compacto. Apenas 10 localizaciones que se le harán demasiado cortas a los jugadores más experimentados.

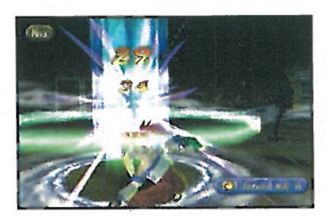


Las opciones de equipamiento, combate y conversación de los clásicos juegos de rol aparecen aquí en su versión más "light".



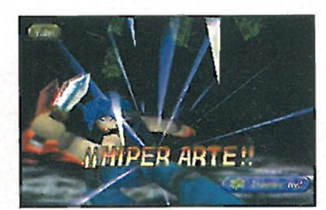


Pronto serás guerrero









El sistema de combate por turnos presenta novedades con respecto al sistema clásico y se basa en la elección de combos con la cruceta de movimientos. Una vez que lo hayamos ejecutado podremos descubrir combinaciones especiales mucho más efectivas denominadas "Hiper arte", que quedarán grabadas en el menú.

Este RPG decepciona por su excesiva SIMPLICIDAD y por la lentitud de su desarrollo, aunque puede ser una opción para los NEÓFITOS.



Los protagonistas son unos simpáticos personajes de aspecto "superdeformed" y muy poligonal.

Alternativas: *No cabe duda de que los dos «Final Fantasy» que hay actualmente disponibles son los mejores JDR. El recién estrenado «Grandia» también es interesante.*



La neblina es la culpable de la perdición de los Serus.

Gráficos: 75

El diseño "superdeformed" de los personajes resulta demasiado poligonal, al igual que los ridículos enemigos que nos plantan cara. En cuanto a los escenarios, están bien realizados, aunque se repiten.

Sonido: 80

Buenas melodías, aunque poco variadas, que se intercalan con cuidados efectos de combate para dar como resultado un muy considerable apartado sonoro. Eso sí, sin voces.

Jugabilidad: 81

El sistema de combate es pausado y los combos se ejecutan de un modo muy sencillo. Además, el uso de objetos es automático, por lo que desde un primer momento nos haremos con el control.

Diversión: 71

El argumento se desarrolla con lentitud y resulta un tanto infantil, lo que unido a los interminables combates y a la dificultad con la que los protagonistas se mueven por el escenario, hace necesarias grandes dosis de paciencia.

Opinión:

Después de haber estado recibiendo noticias sobre este juego durante más de un año, nos hemos quedado bastante decepcionados. De hecho, «Legend of Legaia» no sólo parece un Juego de Rol orientado hacia los más pequeños o hacia los menos expertos en estas lides, sino que, además, su discreto apartado técnico, su escasa duración y su extraordinaria lentitud hace que el juego carezca de verdadero interés incluso para los noveles.



Ya está bien de dejar el mundo medieval sólo para los juegos de rol. No hay porqué acabar siempre con orcos, trolls y dragones a base de interminables combates por turnos. Si lo que te gusta es la acción, ha llegado el momento de ponerte tu armadura y salir de paseo espada en ristre por la Edad Oscura.

Dragones y Mamporros



La verdad es que esto de los "beat ´em up" medievales no es nuevo, pero desde los «Golden Axe» o «King of Dragons» que hicieron estragos en los 16 bits no habíamos asistido a un noviazgo tan prometedor como este de nuestra Dreamcast con el género de la "espada y brujería".

Aprovechando el tirón de la ambientación fantástica, Interplay nos brinda la oportunidad de meternos en la armadura de un caballero o de una atractiva hechicera que tienen el objetivo de limpiar su reino de las horrendas criaturas que lo pueblan mediante interminables series de mandobles.

Pero claro, los tiempos han cambiado, y aquellos escenarios simples y lineales se han transformado en impresionantes mapeados 3D dignos de la mayor de las epopeyas. Además, la variedad de ambientes que se refleja en cada nivel y la presencia de pequeños puzzles y zonas de plataformas dotan a este "beat´em up" de un aspecto mucho más aventurero.

«Dragon ´s Blood» ofrece además otras interesantes novedades, como el uso de diferentes armas y atuendos o la posibilidad de subir de nivel como si se tratase de un RPG. También destaca el innovador desarrollo de los niveles, donde se nos permite escoger itinerario y colocar "checkpoints" en cualquiera de los puntos por los que hemos pasado. Todo esto sin contar con el innumerable abanico de personajes que se irán cruzando con nosotros para ofrecernos su ayuda o encargarnos alguna misión.

Desgraciadamente, este atractivo planteamiento se enfrenta a un apartado técnico algo irregular, que si bien cuenta con personajes muy sólidos y unos efectos de luz notables, también muestra algunos defectos como la excesiva niebla, las pequeñas ralentizaciones o el nefasto juego de cámaras, que afecta gravemente a la jugabilidad.

En definitiva, un juego con altibajos, pero interesante.

David Martínez



- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Interplay**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

De lanza en astillero





Los dos protagonistas de «Dragon's Blood» no sólo se diferencian en su aspecto. El guerrero y la bella hechicera, personajes típicos del género, tienen diferentes habilidades en combate y a la hora de lanzar encantamientos, aunque nuestra estrategia no cambiará apenas dependiendo del personaje elegido.



El comportamiento de nuestros enemigos hace gala de una impresionante IA, sobre todo en los ataques en grupo y a la hora de huir.

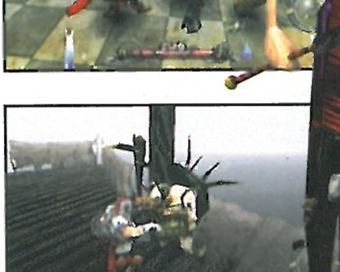
El mapa del reino



El desmesurado tamaño de los niveles de «Dragon's Blood» hace que sea necesario utilizar este mapa para poder guiarnos por cada nivel. Además podremos situar los "checkpoints" en cualquier punto por el que pasemos.



Este interesante "beat' em up" no ofrece un nivel técnico deslumbrante, pero sí resulta bastante entretenido.





Alternativas:

En su día, «Soul Fighter» nos dejó muy buena impresión, pero este «Dragon's Blood» es más divertido, largo, variado... ¡y barato! Por el momento, es la mejor opción en el género.



Nuestro repertorio de golpes y combos resulta suficiente para acabar con bestias tan impresionantes como este Minotauro.

Poder sobrenatural







El uso de los hechizos puede realizarse de dos modos, ya sea tomando las pócimas que recogemos, o bien subiendo de nivel hasta ganar habilidades mágicas. En esta disciplina la señorita resulta más letal, aunque los hechizos del caballero le dotan de mayor resistencia en combate.

Gráficos: 78

Mientras que diseños y efectos de luz están bastante bien, la lentitud de las animaciones y la espesa niebla que cubre el horizonte hacen que el resultado no sea rotundo.

Sonido: 79

La banda sonora, de gran calidad, está compuesta por toda clase de melodías épicas instrumentales, aunque este apartado baja sensiblemente por culpa de unos efectos muy simples.

Jugabilidad: 71

El control está dificultado por un juego de cámaras brusco que no siempre se coloca en el mejor ángulo. Además, el complicado uso del mapa y hechizos tampoco facilitan nuestra tarea.

Diversión: 80

La cuidada ambientación y un desarrollo sin complicaciones consiguen que, una vez hechos con el control, quedemos enganchados a un este título, que cuenta con una dificultad bien ajustada.

Opinión:

Parece que todavía tendremos que esperar un poco hasta que DC reciba el "beat 'em up" definitivo. Esta vez ha sido el desafortunado control, junto con un apartado gráfico algo irregular, el culpable de que «Dragon's Blood» no alcance la gloria, ya que su ambientación y sus tintes aventureros resultan de lo más sugerente. Si estáis dispuestos a pasar por alto sus defectos visuales y conseguís haceros con el control, sin duda disfrutaréis de un juego bastante divertido.



Valoración 78

- Tipo: **Aventura / Beat'em up**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **4.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Quien mucho abarca...



La tentativa por parte de Namco de innovar en el mundo de las aventuras no ha terminado de dar resultado. La mezcla de géneros ha desembocado en un beat'em up diferente y original, pero el resultado final es discreto.



La aventura que la compañía nipona nos ofrece presenta un sistema de juego bastante abierto, que mezcla elementos de beat'em up, al tener que avanzar lateralmente acabando con los enemigos que nos salen al paso, con otros de rol (diálogos, aprendizaje de habilidades, decisiones), e incluso algunos de aventura, en forma de plataformas y puzzles.

Su mayor atractivo reside, sin duda, en el novedoso desarrollo de su argumento: se divide por capítulos, de modo que en el primero se da comienzo a la historia y conocemos a nuestro protagonista, Clovis. Más adelante, y según el camino que tomemos a través del mapa, llegamos a conocer a dos mujeres, la princesa Selia y una joven llamada Carolina. Si decidimos casarnos con Selia, tendremos un hijo que se convertirá en el protagonista del siguiente capítulo, y que se deberá enfrentar a un determinado dragón. Si nos gusta más Carolina, tendremos otro hijo de características diferentes y que se embarcará en una aventura completamente independiente. Esto amplía las posibilidades del juego, pues aunque nos lo acabemos, siempre podemos volver a empezar y seguir el otro camino.

Sin embargo, el juego acaba resultando repetitivo, ya que los escenarios y enemigos son muy parecidos, haciendo pesado el avance, y las zonas más aventureras apenas tienen relevancia en el desarrollo.

Al principio es entretenido, ya que Clovis dispone de una buena gama de movimientos y el apartado gráfico no es del todo malo, pero al final no termina cuajando ni como beat'em up, ni como aventura, ni como juego de rol. Te puede interesar si no eres muy exigente con un género en particular, pero si buscas algo bueno de verdad, quizá tengas que decantarte por otras opciones del catálogo.

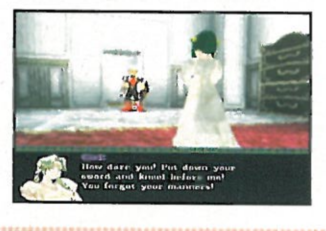




La historia







En el juego hablamos con muchos personajes, pero quizá los más relevantes son Carolina y Selia: según con quien nos casemos, nuestro hijo tomará un rumbo completamente diferente, por lo que tendremos 2 aventuras independientes.

Gráficos:	74
Sonido:	82
Jugabilidad:	76
Diversión:	70

Opinión:

Dejando aparte el tema de las dos ramificaciones del juego, «DV» no ofrece grandes alicientes: como beat'em up no está mal, pero los hay mucho mejores; y los elementos de puzzle y rol tienen tan poca importancia en la práctica que casi se puede decir que están de más. No es mal juego, pero nos deja un poco fríos.

Valoración 72

Pelea como un cerdo

Las leyes de la evolución nunca se equivocan: el hombre desciende del mono, los juegos 3D descienden de los juegos 2D y el cerdo desciende del gusano... O al menos eso deben pensar los chicos de Infogrames. ¡Si Darwin levantara la cabeza!

Los que ya conozcan el popular juego de estrategia «Worms» no tendrán muchos problemas para comprender en qué consiste «Hogs of War». Bastará con que se imaginen una versión del juego con cerdos en vez de gusanos y con personajes y escenarios tridimensionales. Para el resto explicaremos que nos encontramos ante un juego de estrategia en tres dimensiones en el que nuestra misión es controlar a un grupo de entre tres y seis cerdos a lo largo de una serie de misiones en las cuales el único objetivo es exterminar a todos los enemigos. La acción se desarrolla por turnos, y en cada uno de ellos tenemos la opción de mover a uno de nuestros cerdos por el escenario, seleccionar un arma o un objeto de entre los que lleve encima y utilizarlo. El repertorio de armas disponibles varía de una misión a otra, pero en general la mayoría de ellas se basan en el tiro parabólico de proyectiles, por lo que todo se reduce a seleccionar la fuerza y el ángulo del disparo. Un aspecto, por cierto, que debido a la tridimensionalidad de los escenarios y a la ausencia de algún tipo de referencia que nos ayude no está del todo logrado, y resulta más complicado de lo que debería.

Pero si por algo destaca «Hogs of War» es por su ácido y desternillante sentido del humor. Para que os hagáis una idea de a lo que nos referimos, os explicaremos que el argumento del juego gira alrededor de una guerra que se ha desatado en el "Océano Porcífico", entre seis naciones de cerdos que luchan por conquistar en la isla de "Porkilandia" territorios como "Magrópolis" o "Butifarria". Además las seis naciones mencionadas parodian a otros tantos países reales, como Alemania, Francia o Inglaterra, y durante las misiones los soldados se dedican a insultarse con multitud de frases políticamente incorrectas pero, eso sí, muy divertidas, y con un doblaje al castellano excelente.

MEJOR EN COMPAÑÍA

A la hora de jugar podremos elegir entre hacerlo de manera individual o multijugador, pudiendo participar a la vez hasta cuatro contrincantes, ya sean humanos o controlados por la consola. Al igual que en todos los juegos de este tipo la diferencia entre jugar en solitario o hacerlo con unos amigos es enorme, y de hecho no podrás apreciar todo el valor del juego hasta que no hayas intentado matar a los cerdos de tus amigos (bueno, ya sabéis lo que queremos decir...). Eso sí, su concepto de la estrategia es mucho más simple que en «Worms», y los enfrentamientos responden más un divertido toma y daca que a un plan predeterminado. Incluso se puede recurrir a pequeñas rutinas, como ocultar algunos de nuestros cerdos, para ganar las batallas.

«Hogs of War» busca más captar la atención del usuario por su sentido del humor y por la diversión más directa que ofreciendo un juego de estrategia puro y duro. En ese sentido, ha cumplido sus objetivos con creces.

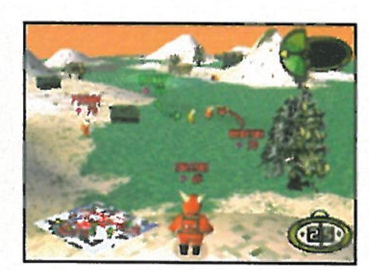
Jorge Portillo



Si la partida se alarga nos irán llegando suministros dentro de cajas lanzadas con paracaídas.



Los campos minados son sólo uno más de los muchos alicientes de «Hogs of War».



El juego cuenta con un editor de escenarios por si los incluidos no resulta suficientes.

- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

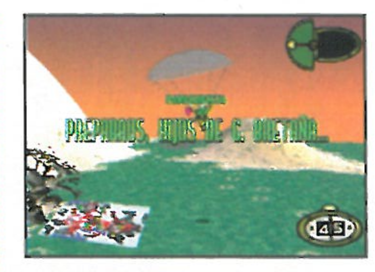
A las armas



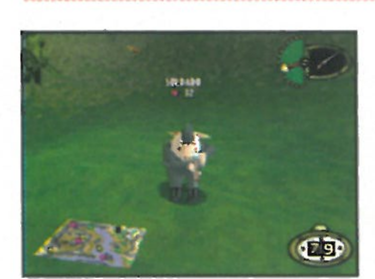




El catálogo de armas disponibles es muy amplio e incluye desde las tradicionales granadas a elementos más complejos como bombas de gas o lanzallamas. Además también dispondremos en nuestro inventario de dispositivos tan elaborados como retrocohetes o disfraces.











Alternativas: Lo más parecido que podéis encontrar son las diferentes entregas de la serie «Worms». Su concepto de la estrategia es mejor, pero no alcanzan el sentido del humor de «HoW".

Cerdos todoterreno







Un gran acierto de «Hogs of War» es la gran variedad de tipos de terreno que nos podemos encontrar, desde los más realistas, como un valle o un desierto, hasta los más fantásticos, como la Luna o un gigantesca manta de retales.

Las batallas adquieren un aire DISPARATADO en este divertido y SENCILLO juego de estrategia.

Gráficos: 71

Son graciosetes, sencillos y divertidos, sobre todo en las animaciones de los cerdos, pero su nivel general no pasa de discreto. Los escenarios son muy simples, aunque las explosiones y los efectos de las armas cumplen.

Sonido: 85

Lo mejor del juego. Los doblajes de las voces son sensacionales y destilan humor por todos los lados. Lástima que la música quede en un segundo plano, y sólo aparezca en los menús.

Jugabilidad: 75

Aunque su concepto de estrategia es más sencillo que el de «Worms», la dificultad para ajustar la fuerza y la inclinación de los disparos complica bastante el asunto. Los bruscos movimientos tampoco ayudan en este sentido.

Diversión: 82

Los comentarios de los soldados y los chistes del argumento tienen mucha gracia y su sencillo concepto de la estrategia lo hace apto para todos los públicos. Eso sí, mucho mejor en compañía.

Opinión:

Está claro que lo que se ha intentando es crear un juego de estrategia por turnos sencillo, con mucho sentido del humor y pensado para disfrutar en compañía. Sin embargo, su discreto apartado gráfico y algún elemento discutible en la jugabilidad le hacen bajar bastantes enteros. Aún así, no deja de ser un juego divertido, más orientado hacia los menos expertos en la estrategia, pero interesante en cualquier caso.

Valoración 80

Además de las armas convencionales, también podremos utilizar los tanques y cañones que nos vayamos encontrando.

Parece sencillo...





Aunque su estilo es muy similar a «Worms», lo cierto es que los escenarios tridimensionales convierten el sencillo proceso de ajustar ángulo y fuerza en una tarea bastante complicada, lo que empaña un tanto su jugabilidad.

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Reflections**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Uno de los mayores éxitos de PlayStation aparece ahora en la portátil de Nintendo, manteniendo intactas toda la emoción y la jugabilidad que poseía su hermano mayor.

¡Rápido, siga a esa portátil!

DRIVER

El revolucionario concepto que «Driver» introdujo en el mundo de los coches y la acción fue una de esas geniales ideas que se tienen cada muchísimo tiempo. La unión de un cuidadísima simulación de la conducción con enormes dosis de acción al volante supusieron todo un hito cuando este juego apareció en PSX, y hemos de decir que ahora también lo es en GameBoy Color.

El trabajo que Reflections ha hecho con esta conversión es, sin duda, muy bueno, y salvando las distancias técnicas que separan a ambos soportes, se puede decir que se ha logrado transmitir todo el espíritu desde el CD al pequeño cartucho.

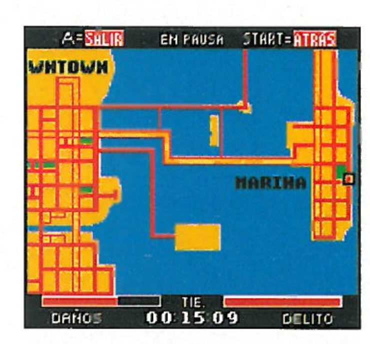
Los modos de juego apenas han cambiado, comenzando por el principal, en el que la mafia nos encomienda distintos "trabajitos" que llevaremos a cabo sobre los coches que nos provean. De esta forma, habrá que destrozar el restaurante de un moroso, llevar un coche robado al otro lado de la ciudad, escapar de la policía...

También se han incluido los modos adicionales (fuga, supervivencia, persecución, paseo, etc.), que hacen más atractivo si cabe al juego.

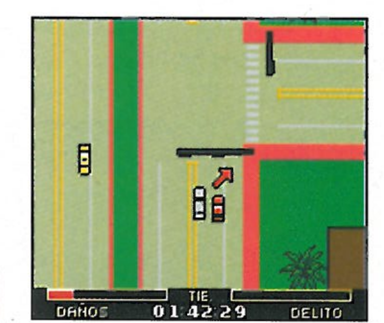
En el campo de la jugabilidad, la vista cenital utilizada, aparte de recordar bastante a la estética de «Grand Theft Auto», permite una claridad óptima a la hora de girar en las calles y esquivar edificios, aunque no deja mucho margen para reaccionar a tiempo ante el tráfico que nos rodea.

Quizás la dificultad sea un poco alta, debido a que la barra de daños sube un poco más rápido de lo esperado, pero no llega a hacerse tan complicado como para desesperarse.

Se trata de un juego muy conseguido, original dentro de esta consola, y que transmite las mismas sensaciones que en PSX.



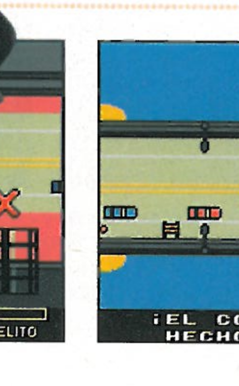
El tamaño de cada ciudad es muy considerable, así que disponemos de un mapa para no perdernos.



Modos adicionales



Los modos extra que incluye el juego son varias pruebas cronometradas, que pueden consistir en perseguir un coche y destrozarlo, despistar a un coche patrulla, o aguantar el máximo tiempo posible entre una multitud de coches de policía que nos atacan enloquecidos.





Gráficos:	82
Sonido:	80
Jugabilidad:	87
Diversión:	90

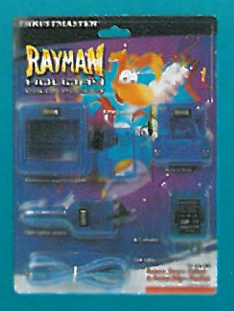
Opinión:

El objetivo principal de esta conversión debía ser, por encima del apartado técnico, mantener el peculiar estilo y jugabilidad del juego de PSX. Reflections lo ha conseguido, y con resultados bastante satisfactorios. El control es adecuado, y las fases se hacen muy emocionantes. Un juego muy divertido.



86

CADA DIA ALGO MEJOR, LA VIDA ALCAMPO



RAYMAN HOLIDAY COLOR POCKET

- CABLE LINK
- ADAPTADOR PARA EL ENCENDEDOR DEL COCHE
- BATERIA RECARGABLE
- ADAPTADOR DE BATERÍA DE DOBLE COMPATIBILIDAD
- ADAPTADOR A/C
- LUPA CON ILUMINACIÓN

3.650 PTS.

MEMORY CARD 1 MB

- GRABA TUS JUEGOS.
- BLOQUES DE MEMORIA TOTALMENTE FIABLES.
- (DISTINTAS CAPACIDADES: 2,4 Y 8 MB).





SHOCK HAMMER

- 2 POSIBILIDADES DE CONTROL ANALÓGICO O DIGITAL
- ERGONÓMICO DISEÑO PARA MAYOR COMODIDAD EN TUS JUEGOS
- EMPUÑADURAS DE GOMA PARA MEJOR AGARRE
- BOTONES TURBO Y SLOW

3.990 PTS.

SHOCK MEMORY PACK

- POTENTE PACK DE MEMORÍA DE 1 MEGA+VIBRACIÓN
- VIBRACIÓN FORCE FEEDBACK PARA NINTENDO 64
- BOTÓN DE CAMBIO DE MODO VIBRACIÓN/MEMORÍA





STING RAY

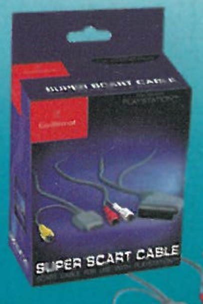
- CONTROL TOTAL EN LOS JUEGOS
- TEXTURA DE GOMA PARA PERFECTO AGARRE
- COLOR METALIZADO: ¡IMPRESIONANTE!
- BOTONES TURBO Y SLOW

4.990 PTS.

MULTI CONSOLE BAG

- TRANSPORTA CUALQUIR CÓNSOLA
- MATERIALES DE MÁXIMA DURABILIDAD
- CAPACIDAD PARA LLEVAR PERIFÉRICOS
- CORREA DE HOMBRO, COMPARTIMENTOS INTERNOS AJUSTABLES





SUPER SCART CABLE

- VARIEDAD DE CONECTORES PARA TODAS LAS NECESIDADES.
- CALIDAD DE COMPONENTES PARA UNA IMAGEN SUPERIOR.
- UN CONECTOR GUNCON PARA CUALQUIER PISTOLA SIN OTROS ADAPTADORES.

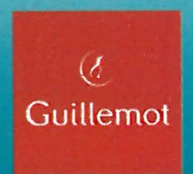
2.990 PTS.

UN MUNDO A TU MEDIDA

Productos exclusivos para Alcampo









Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Más risas que sustos

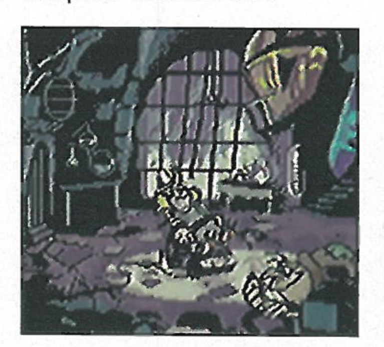
TOONSYLVANIA

Ubi Soft, que no para de lanzar juegos de plataformas para Game Boy, nos ofrece en este cartucho una divertida versión de "Frankenstein".

En este plataformas que nos presenta la compañía Ubi Soft asumimos el papel de Igor, ayudante del Dr. Vic Frankestein que, tras meter la pata en un experimento fallido, ha provocado que el simpático monstruo creado por el Dr. explote en cinco pedazos, que han quedado repartidos en otros tantos mundos de que consta el juego. Nuestra misión, cómo no, será recuperarlos todos, aunque para ello tengamos que completar cuatro niveles distintos en cada mundo, además de enfrentarnos a un jefe final en todos ellos.

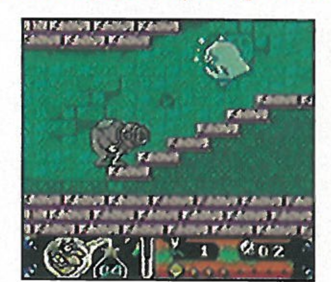
El aspecto gráfico de «Toonsylvania», sin llegar a las cotas de «Papyrus», «Spirou» o «Rayman» (todos ellos también de Ubi) es bastante bueno, sobre todo por la cantidad de detalles que contienen los escenarios, aunque se echa en falta una paleta de colores más amplia. El personaje protagonista cuenta con una gama suficiente de movimientos y habilidades como para moverse con soltura por los escenarios, que aunque no son muy extensos, exigen que vayamos constantemente de un sitio a otro a medida que vamos activando palancas y recogiendo objetos que nos permiten construir utensilios con los que pasar de fase.

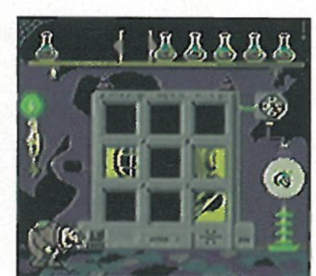
Por todos estos aspectos, podemos considerar a «Toonsylvania» como un juego notable, que sin llegar a los alardes de los grandes del género, entretiene y puede hacerse un hueco en vuestra colección, aunque los que busquen plataformas más completos deberían volver los ojos a los otros títulos de GB.



Las escenas que ilustran la historia cuentan con una buena realización gráfica.

Si no exploras, no pasas

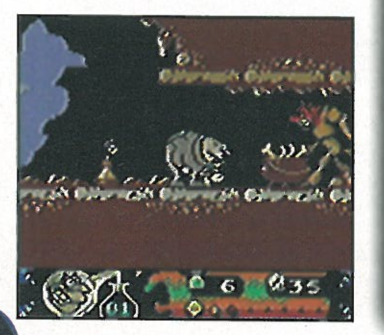




En cada uno de los mapas del juego se esconden tres objetos especiales sin los cuales no podremos pasar a la siguiente fase y que además pueden ser canjeados por diferentes herramientas.



La ambientación nos recuerda a la de «El jovencito Frankenstein».



Gráficos:	81
Sonido:	78
Jugabilidad:	79
Diversión:	80

Opinión:

Comparándolo con el resto de plataformas del poblado catálogo que posee Game Boy, «Toonsylvania» tiene una realización técnica correcta, una buena ambientación y un desarrollo entretenido que, aunque no logren colocarle a la altura de «Rayman»,«Wario» y compañía, sí logran el objetivo de divertirnos, que no es poco.

Valoración 80



www.centromail.es

DEAD OR ALIVE 2

RESERVA YA
TU DEAD OR ALIVE 2
Y LLÉVATE ESTE EXCLUSIVO
CALENDARIO 2000-2001





8.490 Pts.

TECMO



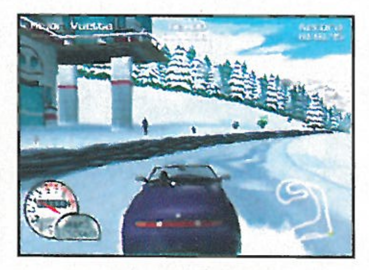
Acclaim

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Del lujo a la escasez

Roadsters







La sensacional impresión que nos causó este juego en N64 se ha convertido en decepción por culpa de un trabajo gráfico muy pobre, repleto de defectos, y un control poco ajustado que afecta ineludiblemente a la jugabilidad. Y eso es grave, pues estos dos eran los puntales sobre los que se apoyaba la excelente versión de N64.

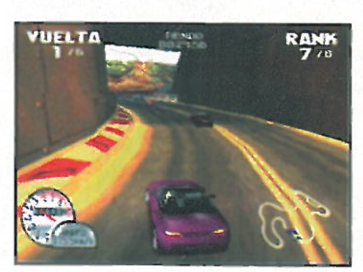
Los bólidos sólidos y brillantes del original se han convertido aquí en vehículos poco detallados y con texturas que bailan a menudo, y los escenarios son muestrarios de pixels que presentan un popping de primera división.

Por otro lado, el asequible y divertido control de la versión anterior ha desaparecido. Una física de los derrapes poco real consigue que nos salgamos de la carretera con asiduidad, aumentando gratuitamente la dificultad del juego.

Por lo demás, esta versión cuenta con los mismos modelos de coches -descapotables de lujo- y modos de juego que el original, pero dado el excelente catálogo de simuladores de velocidad que hay en PlayStation, «Roadsters» lo tiene bastante difícil.



En las carreras participan ocho vehículos que deberán dar seis vueltas en cada circuito.

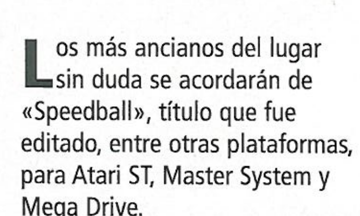




- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Bitmap Brothers**
- Distribuidora: **Dinamic**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Un futuro poco veloz

Speedball 2100



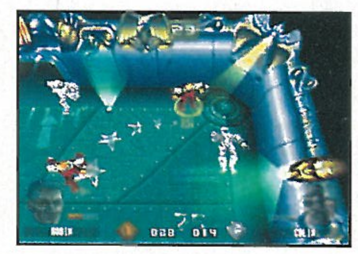
Los más ancianos del lugar sin duda se acordarán de «Speedball», título que fue editado, entre otras plataformas, para Atari ST, Master System y Mega Drive.

El juego consistía en una violenta y futurista mezcla entre balonmano y fútbol americano donde la única regla era precisamente que no había reglas. Pues bien, ahora los chicos de Bitmap Brothers nos sorprenden con una revisión de aquel clásico en la que, desgraciadamente, no se aprecia el paso de los años.

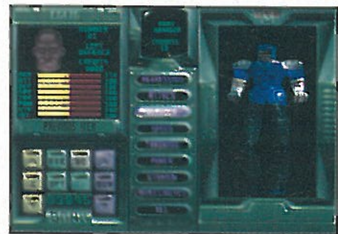
De hecho, los cambios introducidos en el sistema de juego son mínimos y, de esta forma, nos encontraremos con los partidos de siempre en los que siguen presentes los tradicionales power-ups que aumentan las habilidades de los jugadores, así como las recompensas económicas que se nos dan por ganar partidos y que nos permitirán mejorar a nuestros jugadores o fichar a otros nuevos.

La novedad más destacable está en el apartado visual, donde nos escontraremos con unos gráficos realizados en 3D, aunque también es cierto que como el juego no abandona en ningún momento la vista cenital el uso "real" de la tercera dimensión es mínimo.

El mayor problema se encuentra, sin embargo, en algunos fallos técnicos que hacen que el desarrollo de los partidos resulte bastante lento, lo que hace de este «Speedball» un juego poco estimulante.



Esta reedición del clásico «Speedball» mantiene el sistema de juego del original: partidos futuristas en los que vale todo.



Podremos gastar nuestro dinero en mejorar siete características diferentes de cada jugador.



Gráficos: 63
Sonido: 62
Jugabilidad: 67
Diversión: 66
Valoración
65

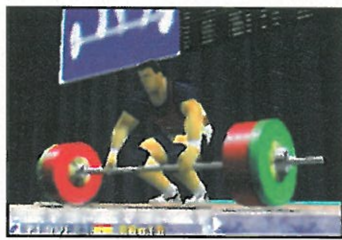
Los recomendados

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 I. Track & Field
3 NBA Jam 2000



Las olimpiadas más reales y divertidas se cuelan entre los mejores juegos deportivos de N64.

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Turok 2



«Perfect Dark» es, sin duda, el mejor juego de la historia de N64. Su adquisición es obligada.

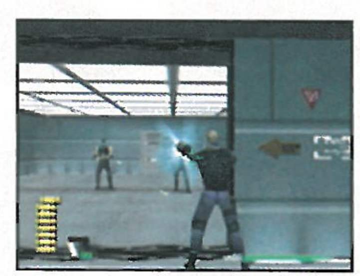
FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party
3 The New Tetris

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman



A caballo entre la aventura y la acción, «Winback» es un juego de espías muy recomendable.

Imprescindibles

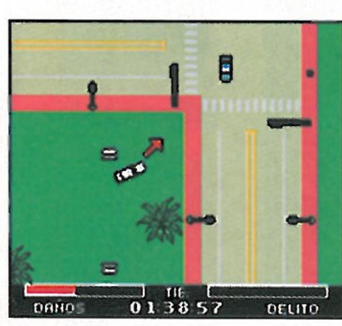
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

GAME BOY

PLATAFORMAS
1 Mario Bros DX (Color)
2 Wario Land 3 (Color)
3 Rayman

LUCHA
1 Street Fighter Alpha
2 Killer Instinct
3 King of Fighters

ACCIÓN
1 Metal Gear Solid
2 Turok Rage Wars (Color)
3 Driver



Resulta sorprendente, pero este «Driver» mantiene toda la emoción y el estilo del la versión de PlayStation.

DEPORTIVOS
1 All Star Tennis (Color)
2 Ready 2 Rumble (Color)
3 Track & Field II (Color)

FÚTBOL
1 Ronaldo V-Football
2 Barça Football (Color)

VELOCIDAD
1 Top Gear Rally 2 (Color)
2 F-1 WGP II (Color)

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Pokémon Azul y Rojo
3 Conquer's Pocket Tales (Color)

AVENTURA
1 Tomb Raider
2 Mission: Impossible
3 Quest for Camelot (Color)

Si el mes pasado fue Snake, este mes le toca a Lara presentarse en Game Boy con todos los honores. Una aventura sensacional.

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Pacman (Color)

Imprescindibles

- MARIO BROS DX
- METAL GEAR SOLID
- POKÉMON AZUL Y ROJO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



Perfect Dark

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Syphon Filter 2
2. Driver
3. Jedi Power Battles

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Armorines

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Grandia

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Populous

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. Ridge Racer Type 4

VARIOS
1. Beatmania
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Manager de Liga

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

DREAMCAST

AVENTURA
1. R.E. Code: Veronica
2. Shadowman
3. Ecco The Dolphi



Este nuevo «Resident» es el mejor de toda la saga en cualquier formato.

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Marvel vs Capcom 2
3. Power Stone

Capcom sigue demostrando que domina la lucha como nadie.

DEPORTIVOS
1. NBA 2K
2. WWS Euro Edition
3. Ready To Rumble

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

VELOCIDAD
1. V-Rally 2 Expert Edition
2. Speed Devils
3. Sega Rally 2

VARIOS
1. Chu Chu Rocket!

ACCIÓN
1. Crazy Taxi
2. The House of the Dead 2
3. Soul Fighter

ROL
1. Silver



Por fin llega un juego de rol de verdadera calidad a Dreamcast.

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- CHU CHU ROCKET!
- R. E. CODE: VERONICA
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- V-RALLY 2 E. E.
- RAYMAN 2
- NBA 2K
- SILVER

La compra del mes

PLAYSTATION: No ha sido un mes especialmente brillante para PlayStation. Aún así, la acción y el terror de **«Nightmare Creatures 2»** es una opción de compra interesante.

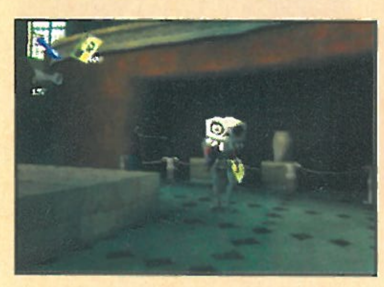
DREAMCAST: **«Code: Veronica»** es la compra OBLIGADA de este mes.

NINTENDO 64: Tener una N64 sin **«Perfect Dark»** debería ser pecado. No perdáis un sólo segundo en haceros con él.

GAME BOY: Por su especial mezcla de plataformas y aventura y por el carisma de su protagonista, **«Tomb Raider»** tiene que ser un fijo en vuestro catálogo portátil.

MEDIEVIL 2





SUPER TRUCO:
¿Qué no te crees que tengamos este trucazo? Pues si es así no sigas leyendo, pero nuestra recomendación es que no te pierdas ni una sola de las indicaciones de este truco, porque al final tendrás que agradecérnoslo. Para activarlo nada más sencillo que pulsar START para pausar el juego y después pulsar ABAJO, DCHA., CIRCULO, IZQ., IZQ., TRIANGULO, DCHA., CIRCULO, IZQ., IZQ. mientras presionas L2. En la parte inferior, si lo has hecho bien, aparecerá la palabra TRUCOS, que te dará acceso directo a numerosas ventajas. En el nuevo menú podrás dar por terminado un nivel, convertirte en invencible, abrir todos los niveles, aumentar tu nivel de salud (en caso de que no hayas elegido ser invencible, claro) y elevar el peso de tu monedero. También podrás conseguir todas las armas, seleccionar el tamaño que quieras que tenga tu cabeza y cambiar de cámara. En resumen, un truco más completo que éste es difícil de encontrar. Nos debes una.

FIGHTING FORCE 2







PARA QUÉ SUFRIR:
¿No os pasa a vosotros que, al quedaros atascados en algún nivel, os dan ganas de dejar el juego? Para qué sufrir tanto si podéis utilizar un truco como este. Con él podrás seleccionar desde un principio el nivel en el que quieres empezar, sin tener que pensar en las vidas que te quedan. Espera que aparezca la pantalla de "Press Start" y pulsa IZQ., ARRIBA, X, ARRIBA, DCHA., y mientras mantienes presionado el botón START. Si lo has hecho bien (y rápido) verás que la pantalla parpadea y aparece la siguiente. Escoge "Start Game" y aparecerá el ansiado truco.

SOUL REAVER LEGACY OF KAIN



DE DOS FORMAS DISTINTAS:
Algo más importate que tener espadas o los glifos es poderte recuperar en cualquier momento, sobre todo después (o durante) uno de esos ataques que terminan consumiendo toda tu energía. De eso precisamente trata este truco, de recuperar la energía. Para ello dispones de dos trucos distintos. Los dos son códigos y tienen prácticamente la misma utilidad. Pero mientras que uno hace que recobres por completo la energía, el otro solo te dará parte de ella, por si no quieres ganar tan fácilmente. Para activarlos tendrás que presionar L o R mientras tienes el juego pausado. Ahí van:

- Recobrar energía:ABAJO, B, ARRIBA, IZQ., ARRIBA, IZQ.
- Energía al máximo: DCHA., B, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA

WINBACK





MODO TRIAL:
Este excelente juego nos ha sorprendido y nos ha traído recuerdos del Metal Gear de PlayStation. Pero como sabemos que resulta bastante complicadillo, queremos darte alguna ayuda para que te lo termines sin problemas. Si no te decimos nada más posiblemente no sepas de qué te estamos hablando, pero ¿y si te decimos que se trata de un truco para escoger nivel? Pues hay va. Lo primero es encender la consola (vale, al grano) y en la pantalla del menú principal pulsa ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DCHA. DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., IZQ., IZQ. Ahora sólo tienes que presionar ABAJO-C + START para hacer que aparezcan todos los niveles. Si lo has hecho bien oirás un disparo después de presionar Start.

PERSONAJES VARIOS:
No se puede mejorar el truco anterior, pero es posible que os interese saber cómo conseguir más personajes.
La combinación es prácticamente la misma (ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DCHA. DCHA., DCHA, IZQ., IZQ., IZQ., IZQ.) pero cambiando el final (ARRIBA-C + START).

MANAGER DE LIGA







DE TODO UN POCO:
No dicen que en la variedad está el gusto. Pues eso, a nosotros en los trucos nos gusta ofrecer variedad. Para introducir estos trucos deberéis acceder a la pantalla donde se introduce el nombre del jugador.

- THE BEST: Conseguirás un porcentaje del 95% aproximádamente.
- WITCH DOCTOR: ¿Has oído hablar del agua milagrosa de los masajistas para las lesiones? pues con este truco recuperarse será aún más rápido.
- KING MIDAS: Y será por dinero...
- BACKSEAT MANAGER: Un hombre previsor que ya tiene el siguiente partido planteado.
- NORTH AND SOUTH: Podrás fichar a cualquier jugador.
- WET WET WET: Cae lluvia
- DRY DRY DRY: Pero casi que para jugar mejor el sol.
- IVOR INVINCIBLE: Ganar por la cara.
- QUICK DRY CEMENT: Actualización del estadio en un sólo día.

Después de introducir cada truco podrás también asignarle nombre a tus jugadores. Sabrás que el truco ha funcionado si aparece alguna frase en la parte inferior de la pantalla.



TRUCOS A LA CARTA

ESTER GONZÁLEZ ACEBES (GERONA)
*Hola, tengo el **Final Fantasy VIII** de PlayStation y me gustaría que me resolvierais un problema. Estoy encallado en el tercer disco, en el punto donde tengo que encontrar el barco de los Seeds blancos por algún paraje del continente de Esthar, según la bruja Edea. ¿Puedes decirme dónde? Gracias.*
Debes ir justo al norte de la casa de Edea. Encontrarás tres grupos de montañas que se adentran en el mar. A la derecha de estas islas verás otras dos. Deberás ir por un paso muy estrecho hasta llegar al pequeño lago que forman dentro de sí estas dos islas. Allí encontrarás el barco.

ADRIÁN GARCÍA (MADRID)
*Hola, me llamo Adrián y me encanta vuestra revista. Tengo una Game Boy con bastantes juegos. Me gustaría que me dierais algunos trucos para el **MicroMachines**, Wario Land y Ridge Racer. Muchas gracias por adelantado.*
En el Micro Machines hay un menú secreto de trucos donde podrás encontrar de todo. Para entrar en él ve a la pantalla del título y presiona Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha y Select. Si lo has hecho bien la pantalla aparecerá delante de tus ojos.

IVÁN
*Hola Hobby Consoleres. Me llamo Iván y quisiera que me dijerais trucos para el Mortal Kombat 3 Ultimate para Mega Drive o para el **Duke Nukem 3d** de Saturn (para pasar nivel).*
Pues eso, para avanzar de nivel en el Duke espera a que aparezca la pantalla del menú principal y pulsa X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y. Si lo has hecho bien aparecerán las palabras "Choose Stage Cheat On".

ALBERTO
*Hola, me llamo Alberto y lo primero que quiero hacer es felicitaros por vuestra revista. También me parece genial la página de Internet. Bueno me gustaría tener algún truco del juego **Diddy Kong Racing** de Nintendo 64 (que por cierto me parece una de las mejores consolas del momento). Gracias y hasta otra.*
Estos son algunos de sus Magic Codes: ROCKETFUEL (globos azules), ARNOLD (personajes más grandes), JUKEBOX (test de sonido), BOGUSBANANAS (máxima velocidad), BOMBSAWAY (globos rojos).

CARLOS CORTI JO
*Hola, soy Carlos Cortijo y tengo un problemilla con **Resident Evil 3**. En la sala del televisor no sé qué password introducir en el ordenador. Gracias por vuestra ayuda.*
Pues es bastante sencillo. Sobre la mesa encontrarás un mando a distancia que enciende la TV. Sólo tienes que conectarla y apuntar el nombre del medicamento que se anuncia (este nombre cambia de manera aleatoria, por eso no te lo podemos dar aquí con exactitud). Una vez hecho ésto, sólo tienes que introducirlo en el ordenador y abrirás una puerta en esta misma sala.

MIGUEL ÁNGEL SÁEZ
*Me llamo Miguel Ángel y quiero saber cómo conseguir la Poción del Sol en el **Zelda** de Nintendo 64.*
Pues tan sencillo como regresar al lugar en el que conseguiste las Flame Arrows, situarte en el islote y disparar una flecha al sol. Para conseguir ésto debes esperar a que amanezca. Cada vez que dispares una flecha obtendrás una de las pociones verdes que restauran por completo tu energía. Ahora ya puedes terminarte el cartucho.



ROLLCAGE II

EL SUPER TRUCO:

Ya os hemos dado alguno de los trucos de este juego, pero ninguno que se pueda comparar con este. Por algo somos los mejores dando truco, ¿no? Pues por si todavía no os lo creéis, mirad todo lo que hace: activándolo podréis jugar en todos los modos de juego, campeonatos, pistas, carreras especiales y, además, con cualquiera de los coches que esconde este CD. Pero esto no es lo único bueno: además no tendréis que realizar complicadas combinaciones de esas que terminan por romper los dedos. Tan sólo tenéis que entrar en la pantalla de passwords y escribir: I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Debes escribirlo tal y como está aquí, es decir, con un punto después de cada palabra y un signo de exclamación al final. Pues nada, a disfrutar como unos enanos.



CHU CHU ROCKETS!

UN POCO DE TODO:

Seguro que los que tengáis este juego habréis invitado a unos amigos a jugar en casa algún fin de semana. Pues ahora con más razón, porque necesitarás practicar mucho para poder activar estos trucos. Sí, no es algo tan sencillo como un código, pero seguro que a unos expertos jugones como vosotros no os costará mucho conseguirlos.
Caos: Para sustituirlos por los ratones tienes que ganar los 25 niveles del modo "Challenge".
Ángeles: una vez que completes los 25 puzzles del modo "Mania" puedes cambiar los ratones por los angelitos que salían en el juego NIGHTS de Saturn.
Nuevos modos de Puzzle: Cuando termines el modo "normal" habilitarás el modo "hard". Cuando termines este modo conseguirás el "Special", y después el modo "Mania".



RIDGE RACER 64





NUEVO COCHE:

No es precisamente un truco de los facilones, pero seguro que a todo apasionado de los juegos de carreras no le resultará difícil activarlo. Para conseguir un Caddy tienes que comenzar la primera carrera y al arrancar debes girar y empezar a correr en sentido contrario. Da la vuelta después y gana esta carrera. Conseguirás un nuevo coche. Pero debes tener en cuenta que tienes que hacerlo a la primera. Si pierdes y pulsas "Retry", el truco no funcionará.

LAS 24 HORAS DE LE MANS

NOMBRES:



La mayoría de nosotros no le damos demasiada importancia al hecho de seleccionar el nombre de nuestro piloto. Pero en muchas ocasiones sí que la tiene, y ésto es un buen ejemplo de ello. Después de probar estos trucos, seguro que no podéis para de jugar a este juego, haciendo honor a lo de las "24 horas". Probad cada uno de estos nombres y después nos contáis:
TATOO: Con este nombre podrás seleccionar cualquier coche dentro del modo de juego Le Mans.
En la pantalla de selección de vehículo pulsa START + L2 y podrás seleccionar cualquiera de los modelos del CD.
FIRSTON: Ganar por la cara, siempre, hagas lo que hagas.
MAYOU: Al utilizar este nombre podrás sentir el lujo de conducir un Audi '99 Prototype.
JACKPOT: ¿Hay algo mejor que una buena carrerita de coches bajo el sol deslumbrante y el frescor de las exóticas playas de Hawai?
Después de esta demostración de lo que puede dar de sí lo de elegir el nombre de vuestro piloto, seguro desde ahora os lo pensáis más a la hora de hacerlo.

COLONY WARS: EL SOL ROJO









PANTALLA DE TRUCOS:
Para acceder a esta pantalla debes escoger la opción "Conectar" del menú principal y, cuando salga la pantalla "Magenta Station", pulsar R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT. Si lo has hecho con la suficiente rapidez verás que en la parte inferior aparece la opción "Ayuda". Entra en ella y descubrirás una zona de passwords. Es aquí donde debes introducir todos los trucos que te damos a continuación:

- Invencibilidad: A, w, r, a, t, e
- Todas las naves: G, r, e, y, a, m, _, B, e, a, r, d
- Mejoras de la nave: B, r, e, a, k, _, a, n, d, _, E, n, t, e, r (con este truco podrás obtener las naves que vuelan y entrar en combate en el espacio).
- Mejoras de las armas: A, r, m, o, u, r, y
- Todas las armas: B, i, g, _, D, a, d, d, y
- Turbo infinito: J, a, l, f, e, r, e, z, i
- Armas secundarias ilimitadas: S, l, y, _, n, _, D, e, v, i, o, u, s
- Super armas: R, O, C, K, W, R, O, K

Hay varias cosas que debes tener en cuenta. La primera y más importante es que tienes que escribir las letras tal y como las hemos escrito aquí. No cambies una mayúscula por una minúscula o a la inversa, o el truco no funcionará. Hemos separado las letras por comas para que se vean más claramente. Recuerda que "_" significa que existe un espacio. Por último ten en cuenta que si al terminar de introducir el truco, pulsas sobre "End" y no te acepta la contraseña es que hay algo en el código que no es correcto. Si te ocurre ésto, revísalo, porque los hemos probado y funcionan. Y hasta aquí lo que se daba. Que disfrutes.

Trucos

ZOMBIE REVENGE





CAMBIAR DE VESTUARIO:
Puede que penséis que un truco como este no sirve para nada pero, ¿os imagináis a la peligrosa Linda Rota con un vestidito ajustado? Pues para verlo sólo tendrás que presionar START una vez que vayas elegido el personaje que prefieres. Con el cursor sobre él, y sin soltarlo, pulsa X, Y o B para acceder a los nuevos trajes. Ceñiditos, ¿verdad?

SELECCIÓN DE NIVEL:
Sí, como lo oyes. Con este truco podrás seleccionar el nivel (de 1 a 7) en el Modo Lucha. Para ello, una vez hayas entrado en él, pulsa A mientras mientras presionas START. Aparecerá una pantalla de fondo negro donde podrás escoger nivel. Este modo no es una maravilla, pero ésto ayuda a que le saquéis más partido .

TINY TANK

CÓDIGOS SECRETOS:
Te vamos a dar tres códigos secretos que pueden servirte de ayuda. Pero para introducir un código secreto hace falta una pantalla secreta. Para entrar en ella ve hasta las opciones y pulsa L1, L2 y R1. Ahora introduce cada una de estas claves según tus necesidades:
WEAKROBOT: Hará que tu disparo sea el doble de potente.
TINYTINY: Por si te parecían poco pequeños los tanques.
FEATHER: Con poca gravedad, los desplazamientos son más rápidos, y ya verás que gracioso se vuelve todo.

SELECCIÓN DE NIVEL:
Para poder seleccionar cualquier nivel desde el principio, prepárate para hacer estiramiento de dedos. Como lo oyes porque tendrás que pulsar, simultáneamente, L1, L2, R1, R2, IZQ., SELECT y CIRCULO y te podemos asegurar que no es tan sencillo como parece. Pero tranquilo que el truco funciona, ¡vaya si funcionaaa! Ahora ya no tienes excusa para no terminarte este juego.





EHRGEIZ

ACCESO A LOS PRINCIPALES PERSONAJES:
No esperes una combinación de botones que te solucione la vida. Sólo te vamos a decir lo que tienes que hacer (y recalcamos lo de "hacer") para conseguirlos. Pero te advertimos que vas a tener que sudar la camiseta, porque tendrás que completar por completo en cualquier caso el modo Arcade. La diferencia estriba en los distintos luchadores que tienes que utilizar para conseguirlo:



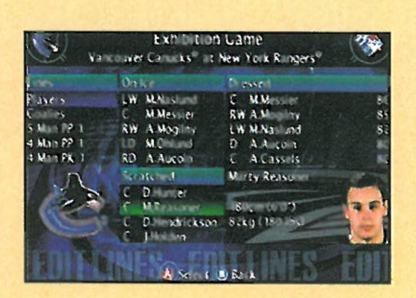


Koji Masuda: Puedes escoger entre Godhand, Lee Shuwen, Dasha Inoba, Sasuke, Prince Doza o Han Daehan.
Clair Andrews: Cualquiera de los personajes femeninos (Yoko Kishibojin o Wolf Girl Jo)
Yuffire Kisaragi: Cloud Strife
Vicent Valentine: Tifa Lockhart
Zack: Tienes que vencer con cada uno de los siete personajes de Final Fantasy, a saber: Cloud Strife, Tifa Lockhart, Sephiroth, Yuffie Kisaragi y Vicent Valentine.
Django: Y esta vez con todos los del Ehergeiz.

EVIL PANEL:
Vence a los personajes de la CPU 10 veces seguidas. Después vuelve al menú principal y selecciona "Battle Panel"+ pulsando los cuatro botones superiores (L1, L2, R1, R2) al mismo tiempo.

NHL 2000

IMÁGENES Y MENSAJES:



Este juego tiene escondidas algunas fotos de jugadores junto a mensajes. Para verlos tendrás que elegir modo Exhibition, Season o Playoff. Ve a "Custom Players" y cambia el nombre de tu jugador por Tony Twist, Ron Hextall, Marty Reasoner o Wayne Gretzky para acceder a cada uno de los trucos. Ahora presiona A para aceptar y retrocede hasta la pantalla de "New Game". Entra en "Trade Players" y de ahí ve a la pantalla Roster Manager. Selecciona Free Agents y mueve el scroll hasta que aparezca el personaje que has creado. Pulsa A, X y de nuevo A. Retrocede otra vez a la pantalla de "New Game" y selecciona "Edit Lines". Dentro de este menú, muévete hasta el personaje y aparecerá la foto o el mensaje.


CONCURSO
FUR FIGHTERS
¡REGALAMOS 20 FUR FIGHTERS Y 20 ROOFUS!
HEMOS "DISFRAZADO" A TRES
DE ESTOS PERSONAJES,
ADIVINA CUALES SON Y GANA.
1 TWEEK
2 RICO
3 ROOFUS
4 BUNGALOW
5 JULIETTE
6 CHANG
FUR FIGHTERS
Acclaim
Acclaim
Dreamcast
BASES DEL CONCURSO
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " FUR FIGHTERS ".
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un lote compuesto por un juego Fur Fighters para DC y un Peluche Roofus.. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Junio hasta el 27 de Julio de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Julio de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de la revista Hobby Consolas.
5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre y Apellidos:
Dirección:
Localidad: Provincia:
C.Postal: Teléfono:
Los personajes disfrazados son:
a. b. c.
Fur Fighters ® All rights Reserved. Acclaim® & © 2000 Acclaim Entertainment Inc., All Rights Reserved. Developed by Bizarre Creations. SEGA & Dreamcast are registered trademarks or trademarks of SEGA Enterprises Ltd.



RESIDENT EVIL CODE: Veronica

Tres meses después de los estremecedores sucesos acaecidos en la ciudad de Raccoon, la joven Claire se dirige rumbo a las instalaciones europeas de Umbrella con el propósito de recabar más información acerca del paradero de su hermano Chris, sin ser consciente de que allí vivirá las más horrorosas escenas que la mente humana puede llegar a concebir. Si la tensión y el pánico no te paralizan.....¡alguien lo hará!

Rebrote Mortal

DISCO 1

1 - LA PRISIÓN


1


2

La arriesgada búsqueda de Chris dará comienzo en el interior de una celda de la prisión donde Claire permanece recluida. El primer paso es utilizar el Encendedor. Ésto activará una secuencia FMV que mostrará una charla entre nuestra protagonista y Rodrigo, el centinela. Con el mechero todavía encendido, examina la mesa que está junto a Rodrigo y recoge el Puñal de Combate. Ahora dirígete al pasillo oscuro, recoge la Cinta de Tinta que hay sobre la mesa y sube por las escaleras que conducen al cementerio. Al caminar unos metros, el autobús estacionado hará explosión y aparecerá la primera comitiva de zombies. Ignora el Maletín por el momento y entra por la única puerta accesible para tener el primer encuentro con Steve Burnside. Concluida la secuencia, equípate con tu nueva pistola y entra por la puerta que está frente al bunker donde se encontraba Steve. Avanza por el camino y sube por las escaleras de madera hasta que te topes con la puerta que da acceso al comedor de la prisión (1). Acaba con el trío de zombies que hay en el interior y examina la pared que hay junto a la cocina para coger el Mapa de la Prisión. Con el mapa en tu poder, cruza una nueva puerta y recoge la munición que hay junto a la ventana para recibir una inesperada visita. Equípate con la pistola y vacía el cargador contra los zombies para hacerte con un par de Mini-Uzis. Abandona el comedor y continúa por el pasaje exterior hasta que alcances un nuevo patio de la prisión. Dentro de esta zona cercada, tu cometido es acabar con los zombies para posteriormente entrar por la puerta que da acceso al detector de metales. Nada más entrar, lo sentimos mucho, pero te verás obligado a depositar todos los objetos metálicos que lleves encima en la caja de seguridad (incluido el encendedor). Después de atravesar una segunda caja de seguridad llegarás a la sala (2) donde se encuentra el Escáner 3-D.


3


4

2 - SALA DEL ESCÁNER 3-D

Como primer paso, recoge la munición que encuentres en las mesas y entra por la puerta que conduce a la sala de control para reencontrarte con Steve. Al finalizar la conversación, tu objetivo es pulsar el interruptor azul que hay a pocos metros de tu posición. Ahora arrímate a la mesa del ordenador (3) y pulsa el botón A para extraer la bandeja que esconde el Emblema del Halcón. Abandona la sala de control e introduce el emblema recién obtenido en el Escáner 3-D. Finalizada la transferencia de datos, vuelve a la primera caja de seguridad y recoge los objetos que creas oportuno. De vuelta al exterior, pulsa el interruptor parpadeante y utiliza las mini-uzis para hacer frente a la nueva oleada de fiambres. Antes de abandonar esta zona cercada debes recoger el Extintor y la Llave del Candado, que encontrarás bajo la guillotina. Ahora sí, prosigue tu camino y esquiva a los perros que vagan por esta zona. Al final del camino, en el lado izquierdo, encontrarás la verja sobre la que podrás utilizar la llave del candado. Regresa al cementerio donde comenzó esta terrorífica aventura y utiliza el extintor para sofocar las llamas que hay junto al autobús para hacerte con un Maletín. Ahora ve al inventario y examina el maletín para coger el Informe TG-01 que hay en su interior. De nuevo, tu objetivo será volver a la sala del Escáner 3-D, pero esta vez tendrás que utilizar el informe TG-01 en el duplicador 3-D para obtener el Emblema de Aleación. Al encontrarte desarmado, no podrás hacer frente a los nuevos zombies, así que muévete con rapidez hasta que alcances la primera caja de seguridad. Para abandonar la prisión, simplemente tendrás que dirigirte a la zona del bunker e insertar el emblema de aleación en la cerradura de la gran puerta doble. Esta gran puerta te dará acceso a un puente semi-derruido, que podrás rebasar sin mayor dificultad si caminas por la pasarela metálica del lado izquierdo. Cuando hayas alcanzado el otro extremo, empuja la caja que hay cerca del Jeep y sitúala junto a las demás (4), de manera que puedas caminar sobre ellas para alcanzar una nueva escalera. Al subir por ella llegarás a un cruce, toma el camino de la derecha y entra por la puerta estrecha para llegar a la instalación de entrenamiento. ¡La cosa marcha!

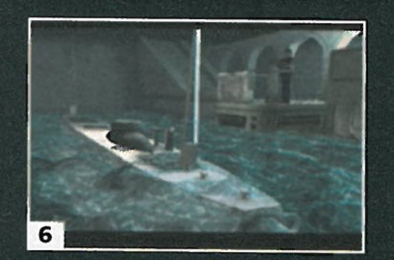
3 - INSTALACIÓN DE ENTRENAMIENTO

Nada más acceder, el primer paso es eliminar a los perros que pululan por este recinto exterior. Con el patio despejado, entra por la puerta que hay frente a los bidones para alcanzar el hall principal (5). Sube las escaleras de la derecha y entra por la puerta que conduce al laboratorio de análisis. En el interior, tu cometido es recoger la Ballesta que hay sobre la mesa. Abandona esta sala y recorre el hall principal hasta entrar por la puerta que hay junto a las cabinas de teléfono. Acaba con los nuevos fiambres y examina las dos taquillas entreabiertas para hacerte con las flechas de la ballesta. Concluida esta tarea, entra por la nueva puerta y elimina al zombie que hay cerca de la piscina. Ahora metete en el agua y gira la válvula de drenaje para ver una animación. Completado este duro trabajo, sitúate frente a la fuente y recoge la Llave con Etiqueta que hay en el fondo de la piscina. Regresa al hall principal y entra por la puerta que hay frente a las cabinas. Dentro de esta nueva sala tu objetivo es pulsar el interruptor azul. Ésto te permitirá imprimir el Mapa de la Instalación. En esta misma sala también podrás utilizar la llave que recogiste en la piscina, concretamente en el armario que hay en el cuarto contiguo. Regresa al cruce que hay junto a la entrada de la instalación y sube por las escaleras que se comunican con la parte trasera del palacio. Elimina a los incordiosos perros y recoge la Prueba de la Marina. Antes de entrar en el palacio, ve al embarcadero y recoge el Mapa del Palacio, que hallarás en un cuarto que hay bajo las escaleras.


5

4 - EL PALACIO

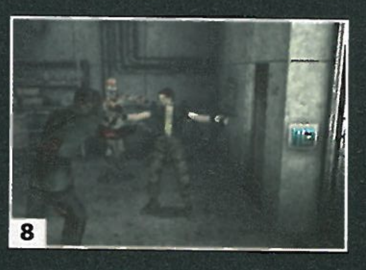
Una vez que hayas entrado en el palacio, sube por las escaleras y entra en el estudio. En su interior hallarás un pequeño mueble, que al empujarlo dejará al descubierto una Tarjeta de Identificación. Vuelve al hall del palacio y entra por la puerta que conduce a los lavabos para recoger un Maletín de Aluminio. Ahora examina el ordenador del hall y teclea NTC0394 como clave para desbloquear una puerta cercana. Entra por la mencionada puerta, acaba con los zombies y recorre el pasillo hasta entrar en la armería. En el interior, pulsa el interruptor azul y recoge el Timón. Al intentar abandonar el palacio, se activará una animación que tendrá a Steve como protagonista. Regresa de nuevo a la armería y manipula el terminal para enfrentarte a un sencillo puzzle. Lo único que debes hacer para liberar a Steve es pulsar las letras C y E que encontrarás en el panel. Completada esta sencilla tarea, regresa al hall y permanece atento a la amenazante charla que tendrás con Alfred Ashford, nieto del fundador de Umbrella. Concluida la secuencia, abandona el palacio y vuelve al embarcadero. Tu misión allí es utilizar el timón en el panel que hay junto al agua, ésto provocará la aparición de un espectacular submarino (6). Antes de pulsar el interruptor que hay en la cabina del submarino es indispensable recoger la Mochila Lateral, que ampliará en dos espacios la capacidad del inventario. Ahora sí, pulsa el interruptor y disfruta del vertiginoso descenso... ¿a los infiernos?


6

5 - BASE SUBMARINA

Tras abandonar el submarino, baja por las escaleras y continúa hasta que alcances la recepción. Entra por la verja de la derecha y atraviesa el puente que se comunica con el almacén de carga. Una vez allí, monta en el pequeño ascensor y examina el panel que controla la grúa. Para completar este minipuzzle, simplemente tendrás que mover la pinza (7) hacia la pared del fondo. Desde allí, muévela hacia la izquierda y levanta el contenedor que bloquea el acceso al panel del montacargas. Ahora vuelve a la planta inferior y pulsa el interruptor del panel de control para activar el montacargas. Cuando hayas despejado el almacén de zombies, entra en el montacargas y recoge la Tarjeta de Peligro Biológico. Con esta tarjeta en tu poder, monta de nuevo en el submarino y regresa al hall de la instalación de entrenamiento, esquivando previamente al enorme gusano que te dará la bienvenida. Utiliza esta tarjeta en el panel de la puerta del fondo y prepárate para un nuevo encuentro con Alfred. Al concluir la secuencia, sube por las escaleras y toma el camino de la derecha hasta que alcances una sala donde grabar la partida. Recoge el frasco de Hemostático y vuelve al pasillo, al intentar abrir la puerta contigua verás una nueva animación. Dentro de esta nueva sala, recoge las dos metralletas y vete preparando para el enfrentamiento con los nuevos engendros de Umbrella, los Grabbers. Al bajar por las escaleras y entrar por la estrecha puerta tomarás el control de Steve.
Steve: Aunque su control será muy breve, nadie te impedirá disfrutar del armamento y habilidades de este misterioso joven (8). En primer lugar, limpia la zona de zombies y entra por la pequeña puerta de la derecha. Atraviesa la sala de calderas y sube las escaleras para retomar el control de Claire. Si examinas el inventario, comprobarás que Steve te ha hecho un excelente regalo, ni más ni menos que las Lugers de Oro. Ahora sigue los pasos de Steve y permanece atento a la reveladora secuencia que mostrará un duelo entre Steve y un zombie nada convencional, su propio padre. Tras la secuencia, desbloquea la pequeña puerta y recorre el pasillo para acceder a una nueva sala. En su interior, recoge la Placa del Águila y vuelve al lugar donde se encuentra Steve. Esta vez, abre la gran puerta y regresa al hall de la instalación de entrenamiento. Dirígete al lugar donde te reencontraste con Alfred y coloca la placa del águila en el panel (9) que hay frente al mural superior para hacerte con la Tarjeta Emblema. Tu nuevo objetivo es ir al lugar donde tomaste el control de Steve. Una vez allí, utiliza esta nueva tarjeta en el panel que hay junto a la verja y recoge el Lanzagranadas. Ahora monta en el ascensor y sube a la segunda planta para utilizar la tarjeta en un nuevo panel. Al desbloquear la puerta llegarás a la sala de operaciones, donde tu objetivo prioritario es examinar el terminal del fondo para obtener la Prueba del Ejército. Vuelve a examinar el terminal y dirige el zoom de la cámara hacia el cuadro del esqueleto. Memoriza el número que hay grabado, regresa al hall de la instalación de entrenamiento y utiliza la Tarjeta de Peligro Biológico en el panel de la primera puerta de la derecha. Sube las escaleras e introduce 1126 en el panel numérico para acceder a la sala donde se encuentra el Dibujo del Esqueleto. Al recogerlo tendrás un límite de tiempo para abandonar el laboratorio, así que muévete con rapidez y dirige tus pasos hacia la estancia donde recogiste la placa del águila. Una vez allí, coloca el dibujo del esqueleto en la única escarpia libre y recoge la Llave de Oro que hay en el compartimento secreto. Este es el momento propicio para regresar al palacio.


7


8


9

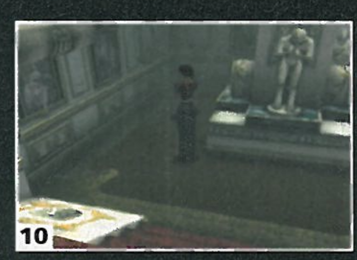
CONSEJOS PARA SOBREVIVIR AL HORROR

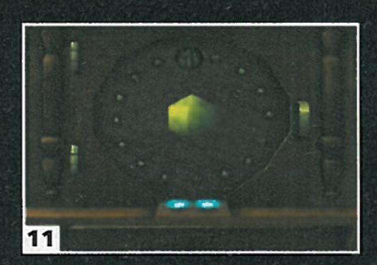
1. Procura almacenar munición y hierbas curativas en el baúl. Ésto será de vital importancia a la hora de liquidar a enemigos como los Hunters. Nunca utilices la Magnum o el Lanzagranadas para matar a los zombies.
2. Antes de enfrentarte a un jefe final te aconsejamos que te equipes con las armas más devastadoras y que lleves contigo algún que otro spray. Si no cuentas con ninguno en tu inventario, prueba a combinar las hierbas curativas para aumentar sus efectos.
3. Asegúrate de haber acabado con los zombies, ya que algunos de ellos estarán tumbados esperando a que te aproximes a su posición. La forma más rápida y segura de certificar su muerte es comprobar si sus pestilentes cuerpos yacen sobre un charco de sangre.
4. Para no llevarte una desagradable sorpresa bien avanzada la aventura, es recomendable que guardes objetos como el extintor en el baúl, ya que si lo abandonas en los detectores de metales no podrás coger la Magnum.



Guías

6 - LA MANSIÓN DE LOS HERMANOS ASHFORD


10


11

Nada más entrar en el palacio, limpia el hall de zombies y dirígete al pasillo que conduce a la armería. Utiliza la llave de oro en la puerta doble de la derecha y prepárate para enfrentarte al puzzle de los cuadros, que traerá amargos recuerdos a los que completaron la primera entrega de Resident Evil. Para resolver este puzzle debes pulsar rápidamente los interruptores que hay debajo de los cuadros (10) en el siguiente orden: 1) Bella Mujer, 2) Hombre con dos gemelos en brazos, 3) Pelirrojo que sujeta una taza, 4) Pelirrojo junto a un plato de porcelana, 5) Anciano, 6) Hombre junto a candelabro blanco, 8) Gran cuadro de Alfred. Cuando lo hayas conseguido, el gran cuadro se girará para que puedas recoger un extraño Jarrón de Barro. Desde el inventario, examina el Jarrón y recoge la Reina Hormiga que hay en su interior. Con este objeto en tu poder, dirígete al estudio y coloca las Lugers de oro en la puerta que da acceso al despacho secreto. En el despacho, examina el ordenador y pulsa el botón azul que hay junto al reloj de madera (11). Ahora pulsa las siguientes combinaciones para obtener la clave de acceso del ordenador: 1) Izquierda, Derecha, 2) Izquierda, 3) Derecha, 3) Derecha tres veces. Completado el puzzle, vuelve a examinar el ordenador e introduce 1971 como clave para desplazar el mueble que oculta el pasaje que conduce a la mansión de los hermanos Ashford. Elimina al Grabber y toma este nuevo camino para llegar a la mansión. Ya en el interior, sube por las escaleras y entra por la única puerta accesible para llegar a las habitaciones. Finalizada la secuencia, entra por la puerta que hay frente a la muñeca y cierra la tapa de la caja de música. Utiliza la Reina hormiga en dicha caja y recoge la Placa de la caja de música que hay en su interior. Ahora coge la Llave de Plata que hay sobre la cama y regresa al palacio. En la misma planta donde se encuentra el estudio hallarás una puerta que podrás desbloquear si utilizas la llave de plata. Recuerda este pequeño casino, ya que más adelante te verás obligado a regresar.
Tras recoger las flechas explosivas que hay en su interior, dirígete al pasillo que conduce a la armería y utiliza la llave de plata en la doble puerta frontal. Una vez dentro de esta sala, además de aniquilar a los Grabbers, debes recoger una nueva Placa del Águila, situada en la parte central de la estancia. Antes de abandonar el palacio, asegúrate de llevar contigo el frasco de Hemostático.

8 - BASE SUBMARINA, HANGAR

Antes de volver a la base submarina debes llevar contigo las tres pruebas (Marina, Ejército, Aire). Ahora sí, dirígete a la recepción de la base submarina y entra por la puerta frontal para llegar al hangar del aeropuerto. Examina el terminal, coloca las tres pruebas en el panel del pequeño ascensor y pulsa el interruptor para entrar en el avión (14). Tras la charla con Steve, coge la Palanca de Control y dirígete a la recepción de la base submarina. Esta vez entra por la verja de la derecha y atraviesa el puente que conduce al almacén de carga. Monta en el ascensor y entra por la puerta que te llevará al panel donde hay que utilizar la palanca de control. Nada más elevar el puente, vuelve a atravesarlo y entra en una nueva estancia. Aquí, tu principal objetivo es recoger la Llave del Aeropuerto. Ahora dirige tus pasos hacia el almacén de carga y utiliza la llave del aeropuerto en el panel que hay junto a la verja para acceder a una estancia donde podrás recoger munición para el lanzagranadas. Si observas la puerta del montacargas, comprobarás que se encuentra bloqueada por dos cajas. Empuja las cajas hasta introducirlas dentro del montacargas y monta en él para regresar a la entrada de la instalación de entrenamiento. Al dirigirte al palacio tendrás el primer enfrentamiento con el Tyrant. Para deshacerte de él, simplemente utiliza el Lanzagranadas o la ballesta con flechas explosivas. Finalizado el primer cara a cara, ve al embarcadero y utiliza el submarino para volver al avión.


14

7 - REGRESO A LA PRISIÓN

Aunque no sea muy agradable volver allí, tu nuevo objetivo es regresar a la celda donde comenzó la aventura. Alcanzado este punto, los efectos del hemostático aliviarán la hemorragia de Rodrigo, y como agradecimiento, este centinela te cambiará el encendedor por una práctica Ganzúa. Ahora atraviesa el pasaje que hay junto al comedor de la prisión y vuelve a la zona cercada. Una vez allí, utiliza la placa del águila que recogiste en el palacio en la puerta (12) que hay junto a la guillotina para alcanzar un nuevo pasaje. Dispara a los tanques inflamables para acabar con los zombies y entra por la verja que hay al fondo del camino. Empuja la caja que bloquea el camino y graba la partida en la sala de control, recogiendo a la vez los objetos que dejaste en el segundo detector de metales. De vuelta al pasaje, entra por la puerta de madera y recoge la munición que allí encuentres. Junto al fiambre que está dentro de la funda


12

de plástico hallarás una nueva puerta, que te dará acceso a la sala donde se encuentra un nuevo Maletín de Aluminio. Utiliza la ganzúa en el maletín y recoge las partes de la pistola. Al volver a la sala anterior, el fiambre habrá abandonado la funda de plástico para darse un repugnante festín. Tras acabar con la pareja de zombies, recoge el Ojo de Cristal que dejará uno de ellos al morir y utilízalo en la estatua del despacho contiguo para revelar un pasaje secreto. Al bajar por un par de escaleras llegarás a una estancia con varias estatuas en su interior. Recoge la Espada Oxidada y empuja el saliente de la estatua central hasta que su escudo quede situado frente a la estatua que portaba la espada. Ahora utiliza la espada en el hueco del nuevo ataúd y agáchate para recoger el Rollo del Piano. Completada esta ardua tarea, regresa al palacio y dirígete al pequeño casino para utilizar el rollo en el piano de cola. Recoge el Rey Hormiga, la Placa de la caja de música del baúl que hay en el estudio y vuelve a la mansión de los Ashford. Sube las escaleras hasta llegar al pasillo de las habitaciones, toma el camino de la izquierda y entra en la habitación de Alfred. Utiliza el amuleto del Rey hormiga en la caja de música e introduce la placa cuando se abra la tapa. Sube por la escalera que conduce a la sala de juegos y recoge la Libélula de Plata que hay sobre una silla. Desde el inventario, si examinas la libélula obtendrás una especie de punzón. Ahora utiliza este punzón en el mural que tiene grabado una hormiga para poner en funcionamiento el Tío Vivo (13). Sube por la nueva escalera y una vez que te encuentres en la planta superior de la mansión, empuja la caja hacia la estantería de la derecha para hacerte con la Prueba de Aire. Al intentar abandonar la habitación de Alfred verás una nueva animación, que tendrá a Steve como oportuno protagonista. Tras examinar la caja de música, espera a que concluya la nueva secuencia y regresa al embarcadero del palacio.


13

9 - JEFE: TYRANT

Al recuperar el control de Claire, graba la partida y recoge toda la munición que hayas almacenado en el baúl. Antes de entrar en la bodega del avión, coge también algún que otro spray o hierba curativa. Ya en el interior, presta atención al interruptor que hay a tu izquierda, ya que se convertirá en tu mejor aliado. Una vez que comience el enfrentamiento, muévete de un extremo a otro de la bodega y utiliza el lanzagranadas o las flechas explosivas contra el Tyrant (15). Cuando se encuentre muy debilitado empezará a sangrar


15

abundantemente, perdiendo así parte de su energía. Aprovecha este momento para pulsar el interruptor y...disfruta viendo como se precipita al vacío. Un monstruo menos.

DISCO 2

1 - BASE DE LA ANTÁRTIDA


16


18

Una vez que Claire se haya recuperado del espectacular impacto, desciende por la escalerilla metálica y entra por la puerta que está junto a una nueva escalera. Al recoger las flechas explosivas que hay en su interior serás atacado por un nutrido grupo de zombies. Si examinas la estancia a fondo podrás recoger munición y el Mapa de la Base. Abandona esta sala y baja las nuevas escaleras para entrar en un despacho donde grabar la partida. Aquí, recoge las flechas y empuja la estantería para revelar un compartimento secreto. Ignora el interruptor de la taquilla por el momento, vuelve al pasillo y toma el camino de la izquierda para llegar al almacén de transporte (16). Limpia la zona de zombies, entra en la armería y coge la Llave de la Sala de Minas que hay sobre un mueble. Junto a un cuerpo sin vida encontrarás un Detonador. Cógelo y utilízalo en el armario cercano para preparar la carga que explosionará Chris más adelante. En esta misma sala, si examinas los armarios que hay junto a los misiles podrás hacerte con un Rifle de Asalto, que te recomendamos que lo reserves para cuando tengas el control de Chris. Vuelve al almacén de transporte y entra por la puerta marcada con la palabra BOW. Elimina a las repelentes arañas y recoge la Etiqueta Código que hay sobre las cajas de la izquierda. De regreso al almacén, localiza la caja que está junto al panel que controla las cintas transportadoras y utiliza la etiqueta código sobre ella. Ahora sube por la escalera cercana y utiliza la llave de la sala de minas en la puerta. Dentro de esta sala tienes que localizar una nueva puerta, que te dará acceso a la sala del generador (17). Ya en el interior, acaba con los perros y pulsa el interruptor para encender el generador. En esa misma sala también encontrarás un enorme panel, que al activarlo restablecerá la corriente eléctrica de la base. Abandona esta sala y dirígete al panel del almacén de transporte, el que está junto a la caja. Pulsa el interruptor que hay en la pared y tira de la palanca del panel para poner en funcionamiento las cintas transportadoras. Regresa al despacho donde empujaste el mueble y pulsa el interruptor de la taquilla para acceder a una estancia oculta. Tras la secuencia, recoge la Maceta y examínala para obtener la Llave de la Sala de Máquinas. Concluida esta tarea, sube por las escaleras que hay frente al despacho y entra por la puerta doble para alcanzar el vestíbulo. Toma el camino de la derecha y desbloquea la puerta con tu nueva llave. Si examinas las palancas aparecerá Steve para darte un susto de muerte, aunque esta desafortunada aparición complicará aún más la situación. Gracias a su imperdonable distracción, liberará un gas tóxico que invadirá determinadas estancias de la base. Con este nuevo panorama, ve hacia la sala de las arañas y hazte con la Máscara de Gas. Regresa a la sala donde Steve liberó el gas y entra por una nueva puerta para recoger la Manija de la Válvula. Ahora regresa a la sala de minas, sube por los escalones de la izquierda y examina el panel (18) que hay junto a la excavadora. De vuelta al vestíbulo, toma el camino de la izquierda y utiliza la manija de la válvula en la máquina para obtener la Manija Octagonal. Por último, vuelve a la sala de minas y utiliza esta nueva manija en el panel que examinaste anteriormente para cortar la salida del gas. Antes de montarte en la excavadora no olvides recoger el Rifle de Francotirador que dejó Alfred al precipitarse al vacío.


17



2 - JEFE: NOSFERATU


19

Al finalizar la espectacular secuencia, te encontrarás en el helipuerto de la base. Pero la gran sorpresa llegará cuando intentes bajar las escaleras, ya que serás sorprendido por Nosferatu, una espantosa creación de los hermanos Ashford. Acabar con este jefe es una tarea sencilla, simplemente equípate con el Rifle de Precisión y tira del gatillo izquierdo cuando aparezca el punto de mira para activar el zoom. Evita el veneno de sus tentáculos y dispárale a su punto débil, el corazón (19). Si los siete cartuchos del rifle no le tumban, prueba a utilizar las flechas explosivas de la ballesta. Esto le rematará de manera definitiva.

3 - CHRIS REDFIELD


20

A partir de este punto controlarás a Chris, el principal estandarte de los S.T.A.R.S. Nada más entrar en la cueva te verás las caras con Rodrigo, que será víctima de una desgarradora experiencia. En el baúl que hay junto a la mesa podrás recoger el Rifle de Asalto que no utilizaste con Claire. Al entrar por la única puerta accesible te enfrentarás al enorme gusano que se tragó a Rodrigo. Equípate con el rifle de asalto y abre fuego contra el gusano hasta que escupa a Rodrigo de su estómago. Regresa a la entrada de la cueva, pulsa el mecanismo de la estatua y utiliza el Encendedor para hacerte con un par de Mini-Uzis. En la misma estancia donde te enfrentaste al gusano encontrarás un ascensor que te llevará a un nuevo almacén de la instalación de entrenamiento. Tras acabar con los zombies, entra por la puerta doble y pulsa el interruptor que hay en la parte trasera del tanque (20) para revelar un ascensor. Utiliza dicho ascensor y entra en la primera puerta que encuentres para grabar la partida. Ahora examina los cajones de la mesa y pulsa la siguiente combinación para obtener una réplica de la Luger de Oro: Rojo, Verde, Azul, Marrón. De vuelta al pasillo, recoge la Batería que hay en el suelo y utiliza el pequeño ascensor para regresar al almacén. Aquí, introduce la batería en el montacargas (21) y súbete en él para alcanzar la planta superior. Desde allí, recoge la Llave del Almacén de Química que hay sobre la mesa y entra por la nueva puerta para ver una animación, que tendrá como protagonista a un viejo conocido, Albert Wesker. Tu nuevo objetivo es utilizar el ascensor para llegar a la planta baja. Una vez allí, baja por las nuevas escaleras y coge la Escopeta que hay en el mecanismo de la pared. Dentro del laboratorio, dirígete a la planta superior y pulsa el interruptor que hay junto al panel para hacerte con un Cargador del Rifle de Asalto. Al entrar en la nueva sala, recoge el Tirador de la Puerta y acaba con los Hunters. ¡Ya queda menos!


21



Guías

4 - LABORATORIO DE PRUEBAS


22

Ahora entra por la pequeña puerta y utiliza la llave del almacén de química en la estantería del laboratorio. Nada más abrir el armario, introduce 128 grados como temperatura y recoge el frasco de Benigno. Elimina al nuevo Hunter y abandona el laboratorio para regresar de nuevo a la segunda planta. Desde allí, entra por la pequeña puerta de la derecha y continúa de frente hasta que alcances un pasillo. Recoge la Mochila Lateral y utiliza el tirador en la puerta de madera del nuevo pasillo para recoger el Objeto Tanque que hay sobre la mesa. Ahora vuelve al ascensor y detente en la primera planta para entrar en la sala donde se encuentra el cuadro del esqueleto. Utiliza el objeto tanque en la maqueta y recoge la Llave de la Plataforma Giratoria, que se encontraba oculta detrás de un cuadro. Antes de continuar tu camino asegúrate de llevar contigo la tarjeta emblema. Vuelve a montar en el ascensor y dirígete al laboratorio donde recogiste el pomo de la puerta, disfrutando previamente del cara a cara con Wesker. Concluida la secuencia, entra por la pequeña puerta y utiliza tu nueva llave en el panel de control de la plataforma. Ya en la planta superior, entra por la puerta que hay frente a las cabinas de teléfono y camina por el nuevo hueco de la pared hasta que alcances una escalerilla metálica. Baja por dicha escalera y tras utilizar la tarjeta en el panel, tira de la palanca que hay junto a la escalera para dispersar el gas. Dentro de esta nueva sala, sube por las escaleras de la derecha y tras liquidar al Hunter, entra por la puerta


23

frontal para recoger el Benigno que hay sobre la estantería (22). Aquí también encontrarás las piezas para la Glock 17. Regresa al hall principal de la instalación de entrenamiento y entra por la doble puerta para montar en el ascensor de carga que hay a tu derecha. Atraviesa la verja y una vez alcanzado el almacén de carga, acaba con el Hunter y sube por el ascensor. En el otro lado del puente te toparás con una sala donde, al examinar el panel (23), te enfrentarás a un nuevo puzzle. Para resolverlo debes pulsar la siguiente combinación: a) Pulsa el botón 3 dos veces, b) Botón 5 una vez, c) Botón 10 para vaciar el depósito, d) Botón 3 dos veces, e) Botón 5 una vez. Vuelve a atravesar el puente y pulsa el interruptor del panel para que descienda al nivel inferior. Tu nueva misión es regresar a la recepción de la base submarina, desde allí, entra por la puerta que conduce al hangar y


24

examina el terminal. Recoge las tres pruebas y regresa a la sala donde colgaste el cuadro del esqueleto. Una vez allí, utiliza las tres pruebas en el cuadro electrificado (24) y tira de la palanca para revelar un pasaje subterráneo. Al bajar por las escaleras del fondo de este nuevo pasillo alcanzarás la piscina donde se encuentra la Placa del Águila, que está custodiada por un monstruo marino. Con esta placa en tu poder, regresa al ascensor para volver a la planta baja. Recoge la escopeta que depositaste en el mecanismo y camina por el agua para subir por la escalera que conduce al pasillo donde anteriormente grabaste la partida. Dentro de esta sala, combina los frascos de benigno con la placa del águila para obtener una Alabarda, que tendrás que utilizar en la doble puerta del pasillo para llegar a la base antártica. ¿No empiezas a notar un poco de frío?

5 - CHRIS, BASE DE LA ANTÁRTIDA

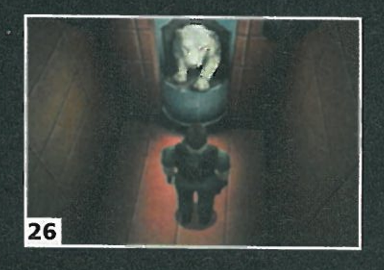
Tras la huída en el Harrier aterrizarás en la base antártica, donde tu primer objetivo será liquidar a un par de tentáculos con la escopeta. Desciende por la escalerilla metálica, entra en el vestíbulo y toma el camino de la izquierda para acceder a la sala donde te espera un nuevo Maletín. De vuelta al exterior, baja por unas nuevas escaleras y entra en el despacho. Una vez allí, debes utilizar la alabarda en la columna que hay junto al mueble para hacerte con el Peso de Papel. Ahora vuelve al vestíbulo y toma el camino de la derecha para entrar en la sala donde se esconde la Manija de la Válvula, que no debes dudar en recoger. Completada esta tarea, vuelve al vestíbulo y camina por el bloque central de hielo (25) para alcanzar una pasarela con una nueva puerta. La primera puerta doble te dará acceso a una sala donde, tras pulsar un interruptor, podrás recargar


25

el extintor. Desciende por el ascensor y apaga las llamas para hacerte con la Magnum. Aquí también podrás utilizar el encendedor para explosionar el detonador que hay junto al armario.

6 - LABORATORIO DE LA ANTÁRTIDA

De regreso al pasillo, utiliza el ascensor del fondo y sube a la planta superior. Entra por la primera puerta y graba la partida en el cuarto del generador. Aquí, utiliza la manija de la válvula en un mecanismo cercano y tira de la palanca del generador para restablecer la corriente. Abandona esta sala y recorre el pasillo hasta entrar por la puerta que conduce a.... la mansión del primer Resident Evil, pero eso sí, con algún que otro cambio. Si quieres hacerte con el Mapa del Laboratorio simplemente tienes que empujar la estatua hasta situarla sobre la grieta del suelo. Avanza por el nuevo pasillo y manipula las gemas de la estatua del tigre (26) para recoger el Enchufe. Antes de continuar tu camino asegúrate de llevar encima el peso de papel. Finalizada esta tarea, monta en el ascensor que hay frente a la estatua del tigre y recoge el primer Objeto Ala. Ahora toma el camino de la derecha y examina el panel de la nueva sala para enfrentarte a un sencillo puzzle. La combinación a pulsar es la siguiente: 1) AA, 2) Corona, 3) Corazón y 4) Hoja. Cuando se abra el cajón, introduce el peso de papel en su interior y recoge el Anillo de Alfred, que al examinarlo se convertirá en una preciada joya. Dirígete al pasillo que está próximo a la sala del generador y recoge los dos Objetos Ala que hay en el estanque. Con ellos en tu poder, entra por la doble puerta y sube por las escaleras del hall para utilizar la joya de Alfred en el cuadro (27) que allí encontrarás. Recoge el Puñal de Combate de la planta superior y dirígete al hueco que hay debajo de la escalera. Una vez que hayas utilizado el puñal en la sustancia viscosa liberarás a Claire. Para hacerte con el Suero, simplemente debes dirigirte a la estancia donde recogiste la Magnum. Una vez que lo hayas recogido, entrégaselo a Claire para retomar su control. A partir de aquí las cosas comienzan a complicarse.


26


27

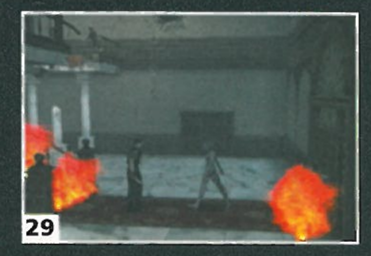
7 - CLAIRE, MANSIÓN ABANDONADA


28

Antes de ponerte manos a la obra, te aconsejamos que sólo lleves como armas la ballesta y la pistola, además de tres sprays y alguna hierba verde que otra. Al entrar por la única puerta accesible de esta sala te enfrentarás a dos nuevos tentáculos, que podrás eliminar fácilmente si utilizas la ballesta. Este pasillo desembocará en una pequeña sala con un par de celdas a ambos lados. Aquí, tu objetivo es examinar el cañón superior para hacerte con un extraño Cristal. Para romper este cristal debes colocarlo en la baldosa que hay bajo la prensadora. Cuando lo hayas conseguido te harás con una Tarjeta de Seguridad. Ahora entra por una pequeña puerta que hay junto a las celdas y utiliza tu nueva tarjeta en el panel para acceder a una estancia donde te reencontrarás con Steve, que se transformará en una despiadada criatura (28). Nada más recuperar el control de Claire, muévete con rapidez hacia el otro extremo de la estancia y utiliza los sprays cuando el hacha de Steve te alcance. Tras la secuencia, recuperarás el control de Chris y te verás las caras con Alexia en el hall principal.

8 - ALEXIA, PRIMER ENFRENTAMIENTO

Este primer enfrentamiento será un mero trámite, ya que para derrotarla simplemente debes esquivar el fuego que lanzará y disparar contra ella con una arma potente como el Magnum o el Lanzagranadas. Cuando la hayas tumbado (29), recoge el Collar de Alexia y examínalo para obtener una nueva joya. Ahora utiliza esta joya en el cuadro superior y abandona la mansión para dirigirte a la sala del generador. Una vez allí, combina la manija de la válvula con el enchufe para obtener una Válvula Modificada. Vuelve a montar en el ascensor y dirígete a la sala donde recargaste el extintor. Utiliza el ascensor para subir a la planta superior y utiliza la manija en el mecanismo. Baja por la nueva escalera, recoge la Llave de la Grúa y acaba con el Hunter. Abandona esta sala y entra por la puerta de la derecha para regresar al vestíbulo de la base. Utiliza la nueva llave en el panel que hay dentro de la caseta y camina por el hielo para recoger el Pendiente de Alexander. Una vez más, al examinarlo obtendrás la última y definitiva joya. De vuelta a la mansión, utiliza esta última joya en el cuadro y entra por la nueva puerta para alcanzar un pasaje secreto. Ahora atraviesa la puerta doble y, tras descender por el pequeño ascensor, pulsa el interruptor azul para recoger el último Objeto Ala. Finalizada esta tarea, vuelve a utilizar el ascensor y desbloquea la puerta que conduce al pasillo donde se encuentran los tentáculos. Si tomas el camino de la derecha llegarás a un estudio donde, tras colocar la escopeta en un mecanismo, podrás recoger una ración doble de munición para el lanzagranadas. Atraviesa de nuevo el pasillo de los tentáculos y dirígete a la estancia del cañón para ver una secuencia. Al concluir, encamina tus pasos hacia el pasaje que ocultaba el cuadro y entra por la primera puerta del pasillo izquierdo. En este cuarto (30), además de grabar la partida, debes examinar el cajón de la mesa para hacerte con la Llave de la Sala Estéril. De vuelta al pasillo, dirígete al hall principal de la mansión y utiliza la nueva llave en la doble puerta de la planta inferior. Esta vez debes regresar a la sala del generador para desconectar la corriente eléctrica. Vuelve al hall de la mansión y entra por la doble puerta que acabas de desbloquear para llegar al pasillo donde se encontraba la estatua del tigre. Examina dicha estatua y tras recoger las joyas azul y roja dirígete al pasaje que se oculta detrás del cuadro de la mansión. La segunda puerta del pasillo izquierdo te dará acceso a una réplica de la habitación de Alfred. Ya en el interior, atraviesa la estatua de la pared y cierra la tapa de la caja de música que hay en la habitación de Alexia. Utiliza la joya roja en la tapa y recoge la Placa. De vuelta a la habitación de Alfred, utiliza la joya azul en la tapa de la caja de música e introduce la placa para revelar una escalera secreta. Sube por ella, recoge la Libélula que hay sobre la mesa y combínala con los cuatro objeto ala para obtener la Libélula de Oro. Ahora regresa a la sala del generador, graba la partida y recoge el Archivo de Seguridad del baúl. Tras examinarlo te harás con una Tarjeta de Seguridad. Antes de abandonar esta sala debes recoger tres sprays y armas potentes como el Magnum o el Lanzagranadas con abundante munición. De nuevo, dirige tus pasos hacia el pasaje oculto de la mansión y entra por la puerta doble para regresar a la estancia donde se encontraba el cañón. Sube por las escaleras del fondo y utiliza la libélula de oro en el panel de la puerta. En el interior de la nueva sala, elimina a los zombies y utiliza la tarjeta de seguridad (31) en el panel de control para acceder al terminal. Introduce Veronica como clave de acceso y vete preparando para el enfrentamiento final con Alexia. ¡La cosa está que arde!


29



30


33


34



9 - JEFE FINAL: ALEXIA

Una vez que haya concluido la secuencia, dispara rápidamente a Alexia con tu arma favorita y disfruta viendo como se convierte en un repugnante insecto gigante.
1º Transformación: Éste es, sin duda, el jefe más difícil del juego, debido en su gran medida al reducido espacio de que dispondrás para esquivar sus ataques. Pero aún así, equípate con el Magnum y dispara contra esta criatura desde una de las esquinas de la plataforma (32) a la vez que esquivas sus tentáculos. Para complicar la tarea, aparecerán unas repelentes cucarachas que podrás aniquilar con el Rifle de Asalto o la Escopeta. Cuando lo hayas debilitado lo suficiente, verás una secuencia que te mostrará su nueva transformación.
2º Transformación: Finalizada esta secuencia, Alexia habrá abandonado su viscoso cuerpo para convertirse en un insecto volador. Recoge el Lanzamisiles del depósito cercano y utilízalo para hacer añicos a este repulsivo insecto. Enhorabuena, gracias a tu intachable trabajo has conseguido reducir a cenizas una de las instalaciones secretas de Umbrella. Ahora toma asiento y prepárate para disfrutar del minijuego con el que serás recompensado.


32

SECRETOS

• <u>MODO BATALLA:</u> Una vez completado el juego por primera vez, este nuevo modo aparecerá en el menú principal. Para disfrutar de esta peculiar vista subjetiva (33) tienes que haber recogido durante el juego normal el Rifle de Alfred.

• <u>ALBERT WESKER:</u> Para poder controlar a este siniestro traidor (34) simplemente debes completar el Modo Batalla con Chris Redfield.

•<u>LANZAMISILES:</u> SI completas el juego con un ranking A cumpliendo los siguientes requisitos recibirás el lanzamisiles con munición infinita: 1) Completa el juego en menos de cuatro horas y media. 2) No utilices ningún spray, pero sí las hierbas curativas. 3) No grabes nunca la partida. 4) No continúes la partida ni una sola vez. 5) Salva a Steve de la armería del Palacio. 6) Entrégale el frasco de Hemostático a Rodrigo en la celda de la prisión.



Guías

De entre todos los caballeros Jedi que velan por la seguridad de la República Galáctica, la Cámara del Consejo te ha escogido para que te hagas cargo de una arriesgada misión: neutralizar la creciente amenaza de la Federación Mercantil, que continúa con su bloqueo comercial al planeta de Naboo. ¿Serás capaz de derrotar al guerrero Sith que se oculta tras la Federación y restablecer la paz en el universo?



Defensores de la galaxia

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

CABALLEROS JEDI

QUI - GON JINN: El venerable Qui-Gon es el maestro del joven Obi-Wan, y a pesar de su avanzada edad, es envidiado por su excelente habilidad y templanza a la hora de utilizar los intensos poderes que le otorga la fuerza.

• Onda de Choque: Con este ataque de fuerza podrás destruir a los enemigos que haya a tu alrededor mediante una espectacular descarga de luz (1). Pero además de este potente ataque, Qui- Gon puede recoger numerosos ítems entre los que están las granadas de pulso, un útil explosivo que te ayudará a afrontar los niveles con una ligera ventaja sobre las tropas enemigas.

• Movimientos de Jedi:
✖▲✖, ■■✖, ▲■



1

OBI - WAN KENOBI: Este joven padawan es todo un portento manejando el sable láser. Su inteligencia y fidelidad a su maestro le han llevado a descubrir con una rapidez asombrosa los misteriosos poderes que desprende la fuerza.

• Chorro de Sable: A este aprendiz de Jedi, la fuerza le ha dotado de una potencia sobrenatural que le permite abalanzarse contra los enemigos como si de un placaje de Rugby se tratara (2). En el transcurso de los niveles, el bueno de Ben Kenobi podrá hacerse con los fulminantes térmicos, unos potentes detonadores que mermarán las defensas de los droides enemigos.

• Movimientos de Jedi:
■■■, ✖✖▲, ■■

2

PLO KOON: Gracias a larga dinastía Jedi de la que procede, este siniestro miembro del Consejo ha heredado un conjunto de órganos extrasensoriales que potencian sus poderes mentales hasta límites insospechados.

• Ciclón de Sable: El misterioso Plo Koon está dotado de una extraña habilidad a la hora de utilizar su sable láser, ya que es capaz de hacerlo girar 360° a una velocidad (3) que sólo está al alcance de un experimentado caballero Jedi. Pero este poderoso guerrero, también esconde bajo la manga un avanzado conocimiento del paquete estimulante, que le permite emitir una poderosa energía que debilita a los enemigos que osen acercarse.

• Movimientos de Jedi: ✖■■, ✖▲



3

MACE WINDU: Este consagrado miembro del Consejo es reconocido por su profundo conocimiento a cerca de la meditación y ataques cuerpo a cuerpo de los caballeros Jedi, es el brazo derecho del maestro Yoda.

• Escudo de Sable: A pesar de su buen carácter, este noble caballero ha practicado hasta la extenuación un devastador ataque que le permite lanzar su sable láser creando a la vez un campo de energía (4) que le protege de los disparos enemigos. Al igual que ocurría con el joven Obi-Wan, el sabio Mace también está capacitado para utilizar los fulminadores térmicos que recoja durante los niveles.

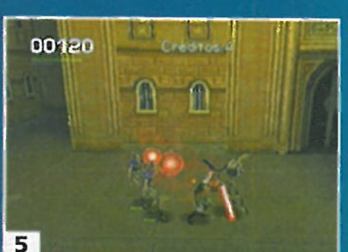
• Movimientos de Jedi: ■■

4

ADI GALLIA: La única dama del Consejo Jedi es conocida como Adi, y su dilatada experiencia como espía de la República le convierte en una experta en todo lo relacionado con los contactos y filtración de información.

• Hipnosis: Este curioso y no menos efectivo ataque de fuerza le permite hipnotizar durante unos segundos a cualquier miembro del ejército de la Federación. Además de este ataque paralizante, Adi podrá echar mano de los escudos de energía (5), unos potentes ítems que te ayudarán de forma notable a defenderte de los golpes que te lanzarán los jefes que custodian cada nivel.

• Movimientos de Jedi:
✖■■, ✖▲




5

NIVELES: JEFES Y SUBMISIONES

A través de los niveles, iremos profundizando en aquellos puntos que consideramos que pueden darte problemas, y por supuesto, en la forma de derrotar a cada uno de los jefes que te esperan a lo largo de esta aventura galáctica.

1. NAVE DE LA FEDERACIÓN

En este primer escenario, tendrás una inmejorable ocasión para familiarizarte con los controles y habilidades del caballero Jedi por el que te hayas decantado.

JEFE: ROBOT DE TRANSPORTE

El primer escollo que encontrarás en tu camino será un ágil androide de carga de la Federación. Si observas su cuerpo comprobarás que tiene tres pilotos rojos, que son los encargados de controlar sus movimientos. Como ya habrás adivinado, la forma de reducir a este jefe es golpear estos puntos con tu sable láser. Te aconsejamos que primero destruyas los pilotos que controlan sus brazos, así evitarás ser alcanzado cuando empiece a girar.



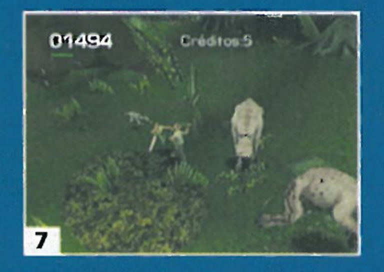
6

JEFE: CAZA ESTELAR

Uno de los cazas pilotados por las tropas de la Federación será el segundo jefe al que te deberás enfrentar si quieres superar este nivel. Para acabar con él, simplemente aproxímate a su posición y pulsa L1 justo en el momento en que comience a disparar, así sus disparos rebotarán en tu sable (6) y serán redirigidos contra él. Durante el enfrentamiento, aparecerán numerosos droides que podrás eliminar utilizando el ataque especial de tu personaje.

2. PANTANOS DE NABOO

En este nivel te encontrarás con Jar Jar Binks, un patoso Gungan al que tendrás que proteger de los numerosos peligros que le acechan en la selva de este planeta, como por ejemplo, la ensordecedora estampida (7) protagonizada por una manada de dinosaurios. Cuando hayas alcanzado el ecuador del nivel, te toparás con un árbol que te llevará a una zona plagada de plataformas y enemigos, donde tendrás que poner especial cuidado en ajustar los saltos.



7

JEFE: GUSANO

Esta repugnante larva complicará bastante la tarea de completar este nivel. Para liquidarla, es aconsejable que utilices las embestidas con el sable de luz cuando se ponga en pie. Para ello pulsa R2 + ■ hasta que la aciertes en tres ocasiones. Al cambiar de táctica, lanzará unos diminutos insectos a los que deberás aplastar con tu sable láser. Por último, acércate a la posición de Jar Jar Binks para esquivar el ácido y propínale tres estocadas finales.

3. CIUDAD DE THEED

La tarea prioritaria de este escenario es encontrar a las siete "handmaidens" de Amidala, que se encuentran repartidas por el mapeado de este extenso nivel. Para que la búsqueda te resulte más sencilla a continuación te mostramos su localización: 1) A pocos metros del comienzo del nivel, entre dos árboles. 2) Al descender de una cornisa. 3) Junto al androide que lleva un lanzagranadas. 4) En el lado derecho de las escaleras que conducen a la planta superior. 5) Después de destruir la verja con el AAT, en la fuente central. 6) Al subir por las escaleras de la ciudad, en una segunda fuente. 7) En el escalón superior que hay en el lado izquierdo de la fuente que contiene un ítem de vida.



8

JEFE: ROBOT- ARAÑA

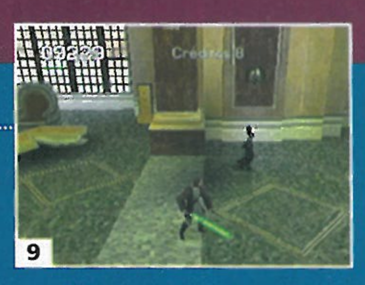
Cuando hayas rescatado a las 7 criadas te verás las caras con un espectacular robot-araña que tiene como principal defensa un potente campo de energía que le protege de tus ataques. Aprovecha el momento en que este campo desaparece para embestir contra su cuerpo. Prueba a pulsar R2 + ▲ cuando estés junto a él, para destruir sus ametralladoras laterales. Como último paso, esquiva su potente rayo láser (8) y pégate a él para continuar con tus demoledoras embestidas. No dudes en utilizar los detonadores termales, si es que reservaste alguno.

4. PALACIO DE THEED

Para llegar al final de este complejo nivel tendrás que poner a prueba tu habilidad con los saltos, ya que después de alcanzar el primer "checkpoint" encararás un tramo plagado de plataformas y enemigos montados en STAPS. Muy avanzado el nivel, tu misión será escoltar a la reina Amidala (9) hasta el hangar del palacio, lugar donde te enfrentarás al jefe de este nivel.

JEFE: ANDROIDES

Estos resistentes androides te recibirán al llegar al hangar de palacio. Si quieres acabar con ellos tendrás que guardar las distancias, con el fin de evitar ser alcanzado por su potente rayo de luz. Aproxímate a ellos cuando estén recargando el rayo y utiliza el ataque especial de tu caballero Jedi o los detonadores para liquidarlos.


9

5. TATOOINE

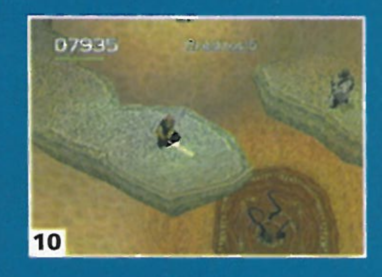
Junto al joven Anakin, tu objetivo en este desierto es alcanzar la nave de la reina Amidala. Pero la tarea no será nada sencilla, ya que durante el trayecto serás sorprendido por los moradores de las arenas o Tusken, unos despiadados ladrones que no se detendrán hasta que abandones su territorio. Casi en la mitad del nivel, los pequeños Jawas te robarán la hipervelocidad, pero el joven Anakin se encargará de recuperarla. A pocos metros del lugar donde se encuentra el primer jefe te verás las caras con Sarlaac (10), un gigantesco estómago anclado en el desierto que tarda siglos en digerir a sus presas.

JEFE: CRIATURA DEL DESIERTO

Acabar con este despojo del desierto es más sencillo de lo que en un principio pueda parecer. Simplemente espera a que se detenga y usa las embestidas o pulsa ▲ para acertarle en la cabeza. Ten cuidado con su aguijón, y cuando se produzca un desprendimiento observa la sombra de las rocas para evitar que te aplasten.

JEFE: DARTH MAUL

El primer envite con el último de los Sith lo tendrás en las proximidades de la nave donde te aguarda la reina Amidala. Para superar esta dura confrontación deberás pulsar con bastante frecuencia el botón L1 para detener los ataques de este siervo del lado oscuro. Tus ataques deben ser rápidos y certeros, así que utiliza el ataque especial y lanza algún que otro detonador termal para poner fin a este frenético duelo.



10

DE MAESTRO A PADAWAN

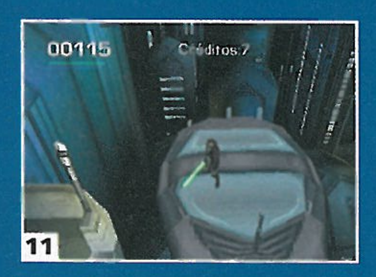
1. Practica en el primer nivel los movimientos y ataques de cada uno de los cinco personajes que componen el Consejo Jedi, ésto acabará con tus dudas a la hora de seleccionar al que mejor se adapte a tu estilo de juego.
2. Recoge todos los ítems que encuentres en tu camino, además de incrementar la vida y fuerza de los caballeros Jedi te servirá para recibir cuantiosas bonificaciones al completar el nivel.
3. Trata de ajustar los saltos en la medida de lo posible, pero de manera especial en los Pantanos de Naboo, el Palacio de Theed, Coruscant y la Batalla final.
4. Para aumentar el número de puntos es muy aconsejable que utilices el sable de luz contra los terminales, plantas o mobiliario que se encuentran repartidos por los rincones más insospechados de cada nivel.
5. Si quieres sacarle el máximo partido a la fuerza, utilízala cuando tu caballero Jedi se encuentre rodeado de enemigos. En ningún momento debes utilizar la fuerza para matar a un único enemigo.
6. Aprende con insistencia el uso y manejo del sable láser, ya que tanto por sus altas prestaciones de ataque como de defensa se convertirá en tu mejor aliado durante la decena de niveles de que consta esta cruzada estelar.
7. Si tu nivel de fuerza no es el adecuado para afrontar la batalla final contra Darth Maul, prueba a repetir niveles ya completados con el fin de acumular los puntos necesarios que incrementen dicho nivel.
8. Reserva los detonadores termales para los enfrentamientos con los jefes que custodian los niveles. Esta devastadora explosión los debilitará de forma notable, facilitando de este modo su total destrucción.



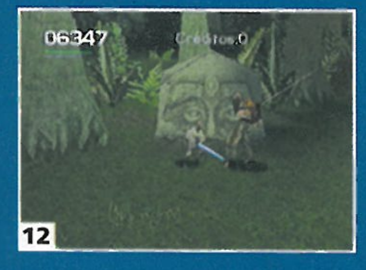
Guías

6. CORUSCANT

La bulliciosa ciudad de Coruscant será el escenario donde se desarrolla este complejo nivel. Tu misión aquí es alcanzar la Cámara del Consejo Jedi, pero durante el trayecto tendrás que verte las caras con gran número de mercenarios capaces de las más sucias trampas con tal de cumplir las órdenes dictadas por los cazarrecompensas. Además de esta feroz presencia enemiga, tendrás que demostrar tu habilidad y precisión con los saltos, ya que a lo largo del nivel te verás obligado a saltar por las azoteas de los rascacielos e incluso sobre pequeñas naves (11) que te servirán para transportarte de un punto a otro de la ciudad. Una vez que hayas alcanzado el ascensor concluirá la primera parte del nivel y comenzará la segunda, que es menos complicada. Aquí, tras montar en varias naves, encontrarás las estrechas pasarelas que te conducirán al jefe del nivel.



11



12

JEFE: CAZARRECOMPENSAS

Las artimañas de este cazarrecompensas enviado por la Federación no tendrán ningún efecto contra los caballeros Jedi. En el primer asalto, esquiva los detonadores y pulsa R2 + ▲ para debilitarle con tus embestidas. El segundo asalto será más complejo, ya que se teletransportará de un punto a otro del escenario a la vez que disparará con su pistola. Aquí, pulsa L1 para que sus disparos reboten en tu sable y espera a que alcance la parte final del escenario. Para concluir, sigue utilizando tu espada para repeler sus disparos y utiliza el ataque especial de tu personaje contra la pareja de enemigos que aparece.

7. RUINAS

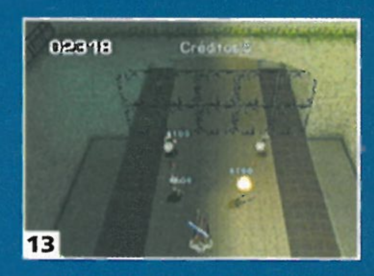
Nada más completar el nivel anterior llegarás a las ruinas de Naboo, donde se encuentra la ciudad sumergida de los Gungan. Una vez que hayas liquidado a los droides que custodian la primera mitad del nivel alcanzarás las ruinas de la ciudad. Aquí, tendrás que utilizar tu sable láser para machacar a los insectos y plantas carnívoras que se encuentran repartidas por esta extensa zona. En este nivel también deberás ajustar los saltos, ya que a mitad de camino te toparás con unas cuantas plataformas que distan muchos metros entre sí. Antes de enfrentarte al jefe del nivel, serás recibido por los soldados Gungan, que no dudarán en clavarte sus lanzas si te acercas demasiado.

JEFE: CAPITÁN GUNGAN

El líder del ejército Gungan no se tomará demasiado bien tu visita. Al comenzar, utiliza las embestidas hasta que el jefe Gungan se suba a la roca. Reserva el ataque especial para el último asalto y utiliza tu sable para acabar con los soldados Gungan que irán apareciendo. Cuando le hayas debilitado lo suficiente, empezará a lanzar granadas de energía (12), que deberás esquivar moviéndote de un lado a otro del escenario. Aprovecha el momento en que baja de la roca para utilizar el ataque especial contra él y disfruta viendo como se desploma.

8. CALLES DE THEED

Las calles de esta ajetreada ciudad han sido invadidas por las tropas de la Federación. En este nivel no hay jefe ni submisiones que cumplir, ya que se desarrollará en su totalidad a bordo de un vehículo STAP. Para completar con una buena puntuación el nivel, te aconsejamos que no pares de disparar, ya que además de liquidar a los droides destruirás las numerosas verjas (13) que bloquean el camino. Si no quieres ver como tu nave se estrella contra los edificios o pilares, intenta conducir siempre por los laterales del escenario, nunca por el centro.



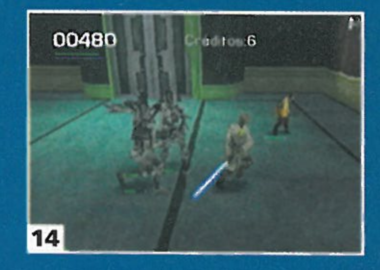
13

9. PALACIO DEL ACANTILADO

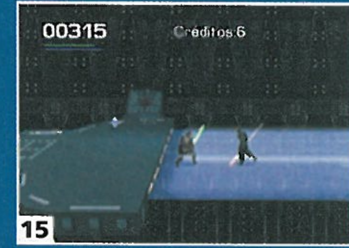
Tu última tarea antes del enfrentamiento final con Darth Maul será liberar a un mínimo de cinco pilotos aliados que se encuentran prisioneros en el Palacio Real de Theed. La primera parte del nivel se caracterizará por su explosiva mezcla de saltos y enemigos. Cuando hayas ascendido por las empinadas rampas del palacio llegarás a las plataformas que dan acceso a las salas donde se encuentran los pilotos (14). El objetivo es liberar a cinco, pero si quieres aumentar tu puntuación te recomendamos que liberes a los seis pilotos. Asegúrate de cumplir la misión antes de que acabe el tiempo. Para que te resulte más sencillo es aconsejable liberarlos en el siguiente orden: plataforma izquierda, plataforma central, plataforma derecha. Una vez que hayas liberado a los pilotos de la planta inferior, repite la misma operación con las tres salas de la planta superior.

10. BATALLA FINAL

Si has conseguido llegar hasta este nivel suponemos que tu experiencia en el manejo del sable láser es la apropiada para enfrentarte a Darth Maul, el discípulo de Palpatine. En el primer enfrentamiento, guarda las distancias y pulsa continuamente ■ ó ✖ para empezar a debilitarle. Si ves que se aproxima demasiado a tu posición, utiliza el ataque especial (recuerda que estos ataques variarán dependiendo del caballero Jedi que hayas seleccionado) y pulsa L1 para evitar que su sable de luz te alcance. Finalizado este enfrentamiento, sube por las plataformas circulares y ve preparándote para el segundo combate. Esta vez, te enfrentarás a él en la superficie de una plataforma de energía (15). De nuevo, Darth Maul se esfumará, pero no te emociones, ya que te está esperando en la planta inferior. Cuando vuelva a desaparecer, monta en el ascensor y utiliza el sable contra los paneles de la torre para detener las hélices. Ya en la planta baja, te enfrentarás a un pequeño puzzle. Para resolverlo debes recorres los pasillos de la nueva zona completando cada uno de los colores que aparecerán en la paleta, desde el rojo hasta el fucsia. Al resolver este sencillo puzzle vendrá el duelo final con este siervo del lado oscuro. Para este último envite, utiliza la misma táctica que utilizaste en las anteriores confrontaciones, es decir, pulsa L1 cuando te golpee y utiliza el ataque especial para extinguir de una vez por todas a los Sith de la galaxia.



14



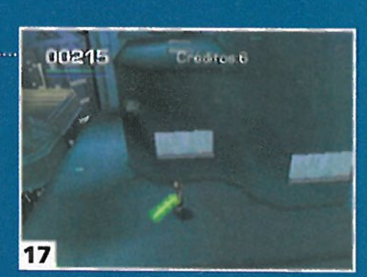
15

USO DEL SABLE LÁSER

El correcto uso del sable láser es uno de los pilares básicos para conseguir la victoria final. A pesar de sus excelentes prestaciones de ataque, ofreciéndonos un amplio abanico de golpes, los sables de luz destacan sobre todo por su asombrosa capacidad de devolver los disparos de los enemigos. Para ello, simplemente tendrás que pulsar L1 justo cuando el adversario o jefe comience a disparar (16). Si no lo haces en este momento, sus disparos rebotarán de forma aleatoria en tu sable, pero no serán redirigidos contra él. Esta técnica de reenvío de disparos también será útil contra los enemigos que te disparen desde lejos, ya que a pesar de la distancia no se librarán de ser alcanzados. En el juego también recogerás items destinados exclusivamente al sable láser, que extenderán la hoja luminosa (17) durante un periodo limitado de tiempo, además de incrementar la puntuación. En determinados niveles como Coruscant o Tatooine, te verás las caras con una serie de enemigos que, o bien van desarmados o utilizan munición que no puede ser redirigida. Nos estamos refiriendo a los mercenarios y a los Tusken, que para eliminar, tendrás que utilizar la fuerza o los movimientos de Jedi. En estos niveles te aconsejamos que no te separes de tus adversarios, todo lo contrario, pégate a ellos, pulsa L1 para cubrirte y utiliza el sable para aniquilarlos con unas cuantas estocadas. Que la fuerza te acompañe.



16



17

PERSONAJES Y NIVELES OCULTOS

__JUGAR CON DARTH MAUL:__ Enfrentarte a las tropas de la Federación manejando al último de los Sith (18) es todo un espectáculo, para lograrlo simplemente debes completar el juego con el maestro Qui-Gon Jinn. Por último, sitúate sobre Qui-Gon en la pantalla de selección de personajes y pulsa Select para disfrutar de las habilidades de este oscuro personaje.

__JUGAR CON REINA AMIDALA:__ Para convertir a la Reina Amidala en un personaje seleccionable tienes que terminarte el juego con Obi-Wan Kenobi en el "Nivel Jedi". Una vez completado, sitúa el cursor sobre Obi-Wan en la pantalla de selección de personajes (19) y pulsa Select para hacerte con su control.

__JUGAR CON CAPITÁN PANAKA:__ El capitán del ejército de la reina Amidala también será seleccionable y para controlarle, sólo tienes que completar el juego con Plo Koon en el "Nivel Jedi". Para concluir, dirígete a la pantalla de selección de personajes, ilumina a Plo Koon y pulsa Select para desbloquearle.

__NIVEL11: DROIDEKAS__ Para acceder a este nivel secreto debes completar el juego con Plo Koon en el "Nivel Jedi".

__NIVEL 12: COMPETICIÓN KAADU__ Este trepidante minijuego, que a su vez es un nivel oculto, estará disponible si consigues terminarte el juego con Adi Gallia en el "Nivel Jedi".

__NIVEL 13: GUNGAN__ Si no te pareció suficiente el enfrentamiento con los Gungan en las ruinas de Naboo, localiza los tres artefactos Gungan que hay escondidos en el juego para acceder a este divertido nivel.

__NIVEL 14: SUPERVIVENCIA__ Otro de los minijuegos ocultos (20) será el enfrentamiento contra las tropas de la Federación. En él, te verás las caras con un total de 100 enemigos armados hasta los dientes. Si consigues derrotar a todos estos enemigos serás recompensado con un sable láser especial, que matará a los enemigos con un sólo golpe, exceptuando a los jefes finales.





VEHÍCULOS DE LA FEDERACIÓN

Durante el juego tendrás la oportunidad de pilotar dos vehículos de la Federación, uno de desplazamiento terrestre y otro aéreo. __AAT:__ Este potente destructor (23) terrestre lo pilotarás en la ciudad de Theed, si eliminas previamente a su tripulación. Su devastador arsenal se divide en tres: ametralladoras laterales, cañón superior y lanzador de energía. En el modo de dos jugadores, el manejo del AAT será compartido, el jugador 1 controlará el tanque y el jugador 2 todo lo relacionado con el armamento.

__STAPS:__ En el nivel 8, Calles de Theed, te verás obligado a requisar uno de los vehículos voladores utilizado por los androides de la Federación. Su control es bastante sencillo y su armamento bastante pobre, ya que únicamente contará con una ametralladora doble. Además de este pequeño inconveniente, los vehículos STAP están dotados de un avanzado mecanismo que les permite elevarse del terreno, siendo ideal para esquivar los disparos enemigos.







COMBOS Y BONIFICACIONES

Además de los movimientos Jedi que te hemos comentado anteriormente, existen combinaciones de ataque en carrera, que por su descomunal efecto, te serán de gran ayuda para liquidar a los enemigos más resistentes.

__GOLPES EN CARRERA:__ Al mantener pulsado R2 durante el juego, tu personaje se desplazará velozmente de un lado a otro del escenario. Pues bien, para potenciar estos golpes en carrera simplemente debes combinarlos con los botones ■, ✖, ▲. La combinación R2 + ▲ lanzará un ataque frontal con giro (21), muy efectivo para los enfrentamientos cuerpo a cuerpo con los jefes o enemigos. Pero si estás buscando un golpe más espectacular, prueba a combinar R2 + ✖ en carrera, con este ataque tu personaje lanzará una estocada que fulminará a la mayoría de los enemigos con un solo acierto. Por último, te anunciamos que la combinación R2 + ■ es la más floja, ya que este ataque lateral con el sable láser es repelido con bastante frecuencia por la mayoría de los jefes o enemigos.

__BONIFICACIONES:__ A medida que vayas acumulando puntos en los niveles recibirás premios, que irán desde un utilísimo aumento de vida hasta una combinación de movimientos secretos, siempre dependiendo del caballero Jedi que hayas seleccionado. A continuación te mostramos de forma detallada los diferentes premios que recibirás si completas el nivel con una buena puntuación:

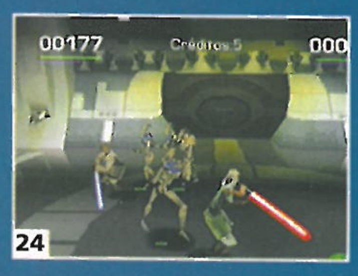
__PREMIO ENERGÍA:__ Al conseguir este premio tendrás la posibilidad de elegir entre aumentar la barra de vida o de fuerza de tu personaje, aunque nosotros te aconsejamos que siempre escojas la primera, ya que elevará de forma notable el nivel general de fuerza, que será de vital importancia para la batalla final con Darth Maul.

__PREMIO BONO:__ Para recibir esta nueva recompensa tendrás que acumular bastantes puntos dentro de un mismo nivel. Gracias a este premio obtendrás una vida extra, aumentando de este modo los créditos necesarios para completar el juego.

__PREMIO CONJUNTO:__ Este es el premio más común (22), y aumentará ligeramente los movimientos de Jedi de cada personaje. En ocasiones llegarás a tener hasta 4 combinaciones a elegir, pero solo se te permitirá escoger una cada vez que recibas este premio.

MODO DOS JUGADORES

Este divertido modo de juego es sin lugar a dudas uno de los puntos fuertes del juego. Gracias a él, podremos completar el juego con la ayuda de un segundo jugador, apareciendo ambos simultáneamente en la pantalla (24), dando de lado al incómodo sistema de turnos. En este modo cooperativo es altamente recomendable realizar las tareas en equipo. Trata de mantener siempre juntos a los caballeros Jedi, ya que el reducido movimiento de la cámara puede complicar sin necesidad el éxito de la misión.



NIVEL DE FUERZA

En la pantalla de selección de personajes podrás conocer el nivel general de fuerza de cada uno de los caballeros Jedi que componen el consejo. Para aumentar este nivel debes reunir el mayor número de puntos en los niveles. Si llegas a la batalla final con un nivel inferior a 50 tendrás pocas posibilidades de derrotar a Darth Maul. Para hacerte la tarea más sencilla a continuación te ofrecemos una lista con los puntos necesarios para alcanzar el máximo nivel de fuerza:

Nivel	Puntos
1	24.000
2	21.000
3	31.500
4	39.000
5	34.000
6	51.000
7	30.000
8	7.650
9	14.000
10	12.000

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

NUEVOS CENTROS MAIL





- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 981 599 288
- **ALICANTE** — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N. TEL: 96[illegible]46 951
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER. TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643 (NUEVA DIRECCIÓN)
- **BALEARES Palma** — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. TEL: 971 720 071
- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, [illegible]. TEL: 971 405 57[illegible]
- **BALEARES Ibiza** — C/ VIA PUNICA, 5. TEL: 971 399 101
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, S/N. TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21. TEL: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTOFOR, [illegible]3. TEL: 937 960 71[illegible]
- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEON. TEL: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ MARÍA CRISTINA, 3. TEL: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERÍA, 10. TEL: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 [illegible]3
- **HUELVA** — C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630
- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2. TEL: 974 230 404
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701
- **LEÓN** — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 1[illegible]. TEL: 987 [illegible]9 430
- **MADRID** (Callao) — C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225
- **MADRID** — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N. TEL: 913 782 222
- **MADRID** — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N. TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15. TEL: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N. TEL: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N. TEL: 954 915 604
- **TARRAGONA** — AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473
- **ZARAGOZA** — C/ ANTONIO SANGENIS, 6. TEL: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ CADIZ, 14. TEL: 976 218 271

















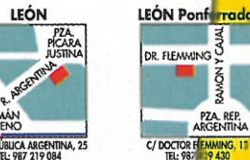






















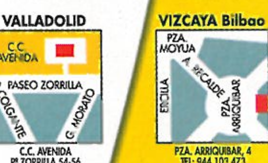


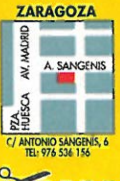




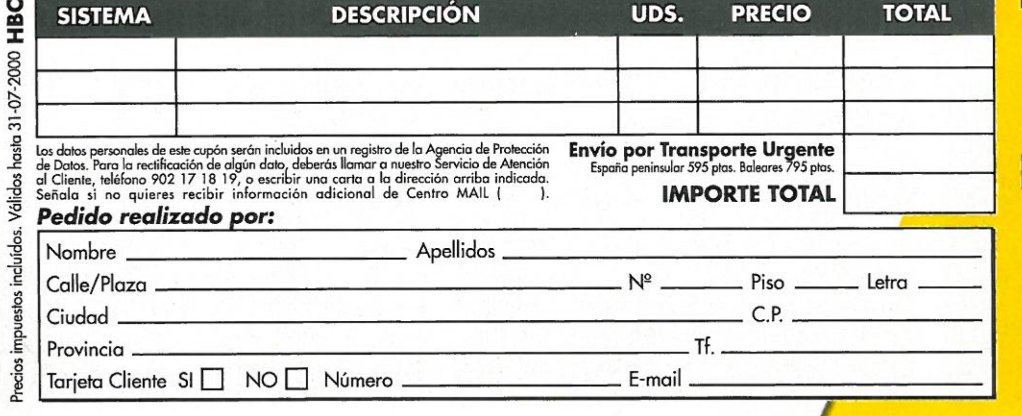










CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____________ Apellidos ____________

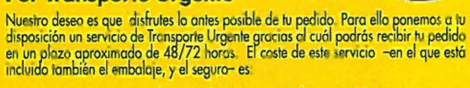
Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ____________ C.P. ______

Provincia ____________ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-07-2000 HBC



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.



CRISIS ZONE

Alerta máxima

Por fin Namco nos ofrece la tercera parte de su serie «Time Crisis», un trepidante juego de disparos que ha cambiado las pistolas por una eficaz ametralladora, y que muestra una calidad gráfica espectacular.



Sin duda, la presentación de una ametralladora como arma principal supone una de las grandes novedades de esta tercera entrega de la saga. Ahora, en vez de afinar la puntería, el jugador deberá lanzar constantes ráfagas para acabar con el comando terrorista que ha tomado un centro comercial. Desde luego, este cambio ha supuesto un aumento considerable del ritmo del juego, que ahora no concede una sola milésima de descanso.

Además, la inclusión de la ametralladora también ha tenido consecuencias en el apartado gráfico, puesto que la avalancha de balas que se produce en todo momento ha servido a Namco para desplegar unos efectos visuales impresionantes, que muestran con sorprendente realismo como saltan en mil pedazos todos los objetos que aparecen en pantalla: cristales, pelotas de plástico, botellas, papeles, cajas, en fin, todo.

Por otro lado, el juego mantiene la posibilidad de ocultarse y cargar al mismo tiempo, para lo cual tenemos a nuestra disposición un pedal, aunque esta vez, y teniendo en cuenta que somos miembros de las fuerzas especiales, en la mayoría de las ocasiones se utiliza un escudo antidisturbio.

En fin, otro sensacional trabajo de Namco en este género.

NOVEDAD EN ESPAÑA







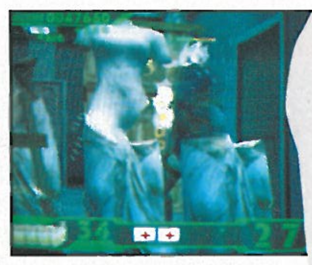


En la mayoría de las ocasiones, el protagonista utilizará este escudo para cubrirse, para lo cual habrá que utilizar el pedal del mueble. En esos momentos también se recargará la munición.

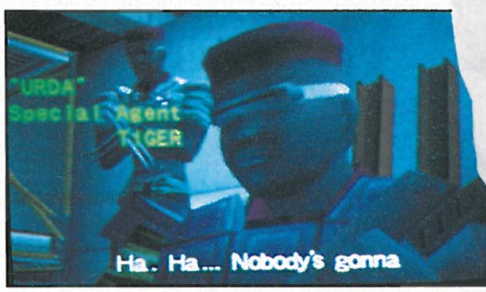


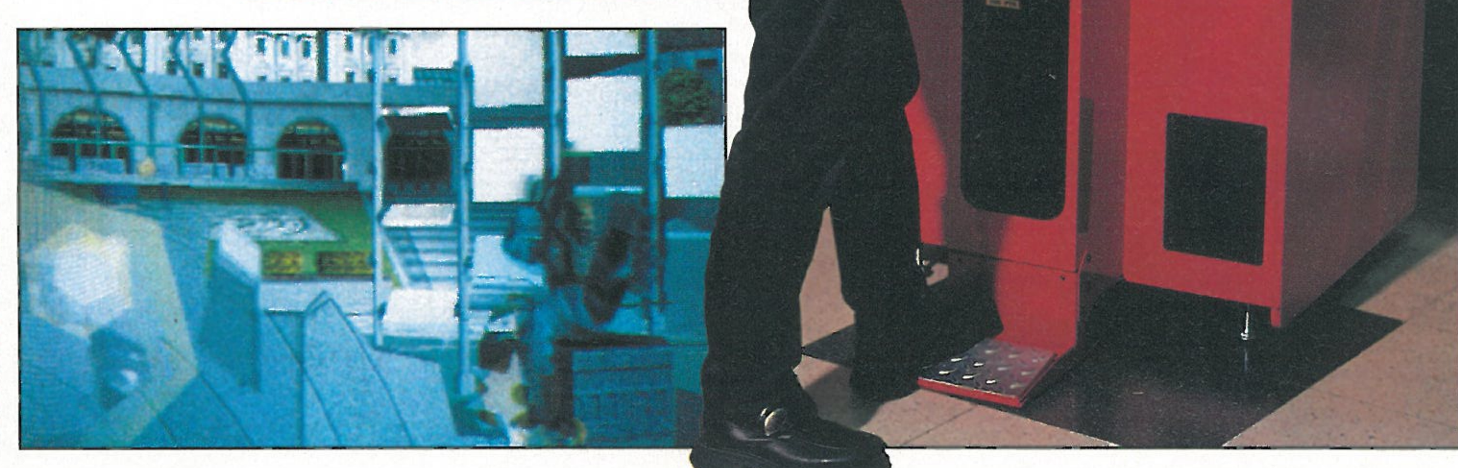
Las continúas ráfagas de tiros, tanto del jugador como de los enemigos, provocan un auténtico maremágnum de objetos volando por la pantalla en mil pedazos. La calidad con la que Namco ha reflejado este aspecto es sensacional.



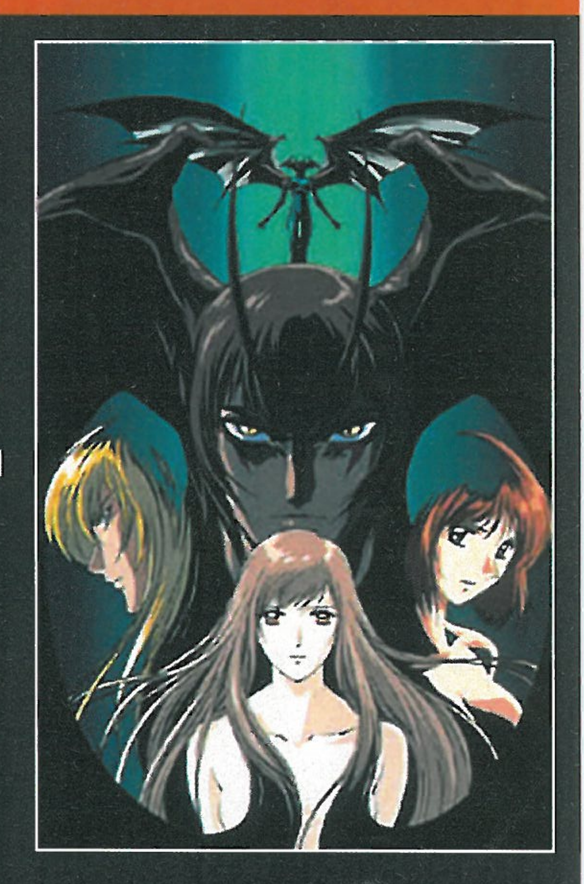


Como en las anteriores entregas, el juego incluye algunas escenas pregrabadas que sirven para unir el hilo argumental de la historia.





Devilman



Si sois auténticos otakus, sin duda conoceréis al maestro Go Nagai, creador de clásicos como Cutey Honey, Goldorak o el famosísimo Mazinger Z. La que no es tan conocida por estos lares es una de las series que más fama le dieron a este autor en su país de origen: Devilman. Aquí os presentamos el juego, que acaba de salir en Japón, basado en este manga.

El autor

Go Nagai es un autor polémico. Sus primeras obras eran un tanto rebeldes y las asociaciones de padres en Japón persiguieron durante mucho tiempo las andanzas de este peculiar mangaka, ya que sus series ofrecían gran cantidad de desnudos y mucha violencia. Esto no encajaba con los canales donde se ofrecían sus obras, pues eran semanarios para adolescentes que no estaban acostumbrados a ver esos elementos en un "cómic". A pesar de ello -o quizás precisamente por ello-, Go Nagai es uno de los artistas más cotizados en Japón.



Devilman y su historia

Akira Fudo es un chico normal y corriente que vive con Miki Makimura desde que los padres de ésta se fueran al extranjero por negocios. Vivieron toda su infancia juntos y son inseparables. Su mejor amigo es **Ryo Asuka**, que gracias a los poderes de una máscara, ve cómo los demonios de una dimensión paralela planean entrar a nuestro mundo para dominarlo. Al chico no se le ocurre otra cosa que proponer a Akira que se deje poseer por uno de esos demonios, pensando que el corazón puro de su amigo será capaz de dominarlo. Tras una serie de accidentes con los primeros monstruos escapados de esa dimensión, Akira es finalmente poseído por **Amon**, dios de la guerra, llegando así a tomar la forma que se conocería desde ese momento como **Devilman**.

Devilman es algo así como el alter-ego de Akira, pues mientras que nuestro protagonista es un chico bondadoso, tímido y muy callado, Devilman es todo lo contrario, llegando a extremos de violencia inimaginables.

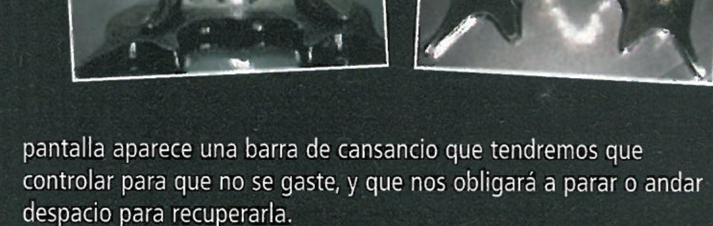
Los 5 tomos que alcanzaría la historia (bastante corta para lo que estamos acostumbrados y el éxito que obtuvo) comenzarían a publicarse en **1972**, y ese mismo año se vería en televisiones niponas una serie con el mismo nombre. Ésta tenía un dibujo bastante fiel al manga... y una animación que en estos días provocaría más terror que la propia obra. Naturalmente viendo la controversia montada por la serie, en su versión animada fue suavizada, incluyendo mucha menos violencia y desnudos femeninos. Eso sí, una década después se realizaría una serie de OVA´s (películas para vídeo) de Devilman, bastante más fiel al manga y que lanzaría en su momento Manga Video, pero sin demasiado éxito por no conocerse la obra en nuestro país.

Hace un par de años, Go Nagai retomó la historia de Devilman junto a la de **Devilman Woman**, con un dibujo y un guión mucho más actuales. Gracias a ello, pudimos ver una película de animación que mostró un dibujo increíble y una muy buena animación.

Merchandising

Si duda lo más llamativo es la cantidad de **maquetas, figuras y muñecos** que existen sobre esta serie, pues hay muchísimas empresas que, desde la creación de Devilman hasta nuestros días, han venido adquiriendo los derechos para desarrollar este tipo de productos. También tenemos conocimiento de la existencia de, al menos, **dos libros de ilustraciones.**

Entre los CD´s musicales existen varios de las andanzas animadas del demonio de Go Nagai, pero quiero destacar el último que ha llegado a nuestras manos: **Beatmania Ani-Songs Mix Featuring: Go Nagai**, que no es otra cosa que una versión de canciones de series de Go Nagai que fueron remezcladas por el aclamado equipo de DJ´s de Beatmania, el juego que está causando furor entre los bailones de todo el mundo. Es asombroso ver cómo estos chicos cogen unas canciones añejas y las convierten en obras perfectamente bailables en nuestros días.



El juego









Hace unos pocos meses apareció en Japón para **PlayStation** un juego con el título de la serie que hoy nos ocupa. Anteriormente sólo tengo constancia de un juego sobre Devilman para **NES** (la de 8 bits, así que imaginad lo antiguo que es) y, la verdad, era bastante mediocre.

En esta ocasión, **Bandai** se ha currado un juego bastante aceptable en su capacidad de diversión, pero también es verdad que falla en su apartado técnico.

Con una mecánica similar a los típicos "**survival horror**" al estilo Resident Evil, Dino Crisis o Silent Hill, el juego nos introduce en la historia mostrándonos el diálogo que conduce a Ryo Asuka a convencer a Akira Kuko para tomar parte del extraño experimento. Para ello, ambos van a la mansión de Ryo, donde tras una serie de acontecimientos son atacados por unas abominables criaturas. Tras sacrificarse Ryo por salvar a Akira, éste queda solo, con la difícil misión de abandonar la casa...con vida.

El protagonista está capacitado para correr, gatear, andar sigilosamente, saltar... acciones que nos vendrán muy bien, pues al principio no dispondremos de ningún tipo de armas. De hecho, en la pantalla aparece una barra de cansancio que tendremos que controlar para que no se gaste, y que nos obligará a parar o andar despacio para recuperarla.

Otra aspecto que el protagonista debe tener en cuenta es el ruido del suelo, pues puede llamar la atención de monstruos cercanos. Para evitarlo, nada mejor que andar de puntillas.

La aventura resulta divertida, y aunque cueste creelo - sobre todo a los fanáticos de disparar a todo lo que se mueva- huir de las criaturas se revela entretenido y angustiante. Algo que también subraya la buena ambientación, que mantiene el suspense en todo momento.

El motor del juego es similar al visto en Dino Crisis, es decir, que los decorados se crean en tiempo real, aunque por contra los gráficos se muestran en baja resolución. El diseño de personajes, aunque simple, es bastante acertado, y resulta fiel al original, pero sin embargo los decorados se ven un poco pobres y repetitivos, y tal vez los programadores deberían haber puesto más empeño en este sentido.



Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

¿TE FALTA ALGUNO...?



Julio 99

HC 94

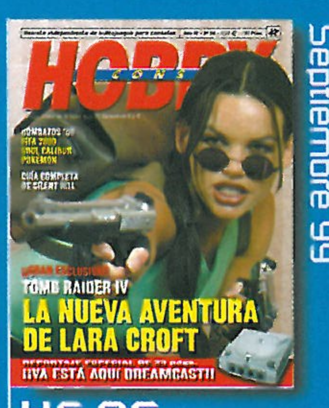
REPORTAJES:
- Shadowman: Una aventura escalofriante
- Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



Agosto 99

HC 95

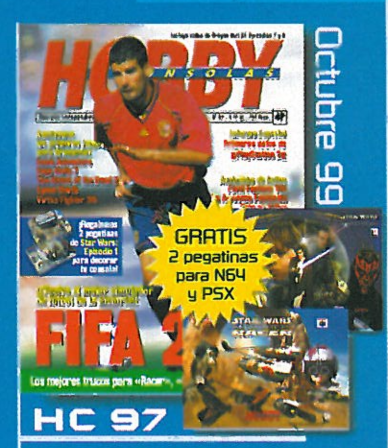
REPORTAJES:
- Misión Imposible
- Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



Septiembre 99

HC 96

REPORTAJES:
- Tomb Raider IV
- 23 págs. sobre Dreamcast
- Guía completa de Silent Hill



Octubre 99

HC 97

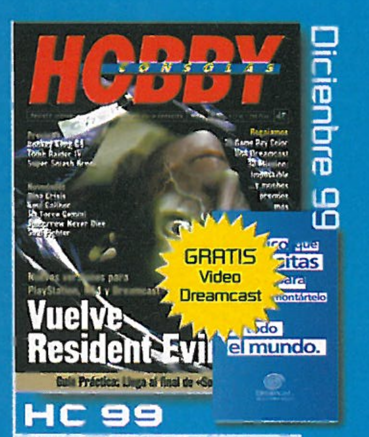
REPORTAJES:
- Fifa 2000
- Primeros datos de PSX 2
- Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Noviembre 99

HC 98

REPORTAJES:
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica de «V-Rally 2»



Diciembre 99

HC 99

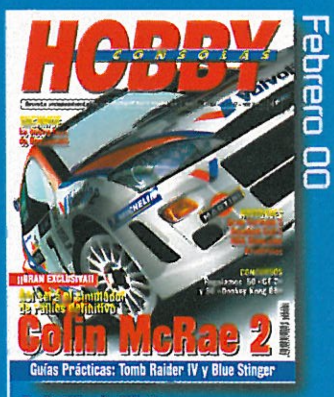
REPORTAJES:
- Resident Evil
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»



Enero 00

HC 100

REPORTAJES:
- Gran Turismo 2
- Tomb Raider IV
- Donkey Kong 64
- Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV



Febrero 00

HC 101

REPORTAJES:
- Shenmue
- Colin McRae 2
- Donkey Kong 64 y más.
- Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger



Marzo 00

HC 102

REPORTAJES:
- Suplemento: Guía completa Resident Evil 3 Nemesis.
- Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman.



Abril 00

HC 103

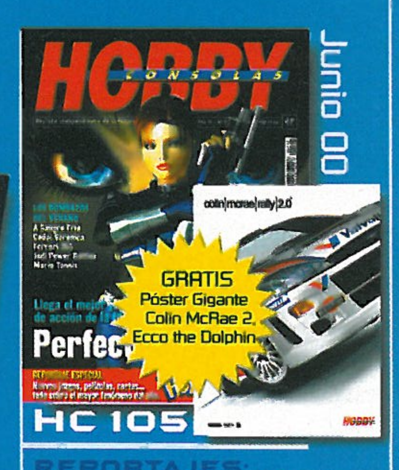
REPORTAJES:
- Suplemento Interior: PLAYSTATION 2.
- Guías Prácticas: Donkey Kong Country 64.



Mayo 00

HC 104

REPORTAJES:
- Comparativa: PLAYSTATION 2 Vs DREAMCAST.
- Guías Prácticas: Llega al final de Syphon Filter 2.



Junio 00

HC 105

REPORTAJES:
- E3: Metal Gear Solid 2, Dino Crisis 2, Quake III...
- Guía Práctica: Fear Effect.

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de
PELÍCULAS ANIME
que conseguirás con los siguientes números:

HC 74



STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2

HC 75



STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

HC 76



STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6

HC 85



EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16

HC 86



EL REGRESO DE BROLY. DB 17

HC 87



EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18

HC 88



TEKKEN

HC 89





TEKKEN 2

HC 92



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.

HC 94





DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.

HC 96



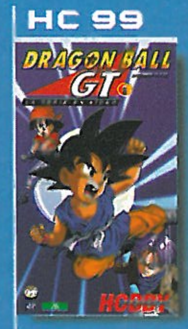
DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.

HC 97



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.

HC 98

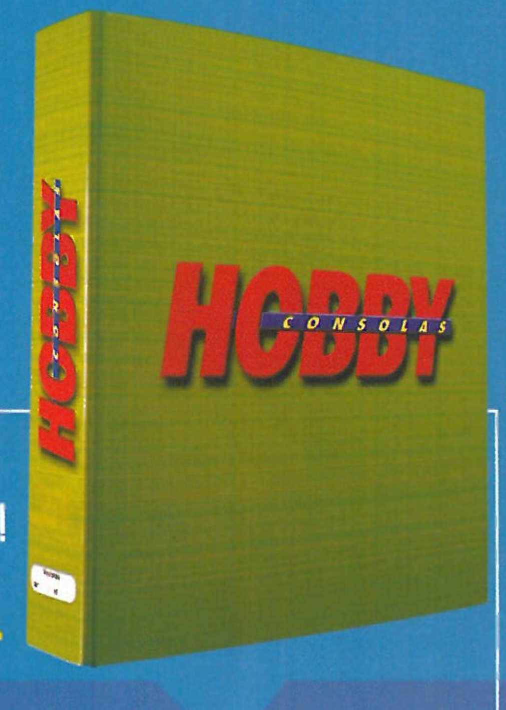


DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.

HC 99

DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

Y si quieres tener todas las revistas archivadas,
¡PIDE UNAS TAPAS!





¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



"Einhänder" SORAYA RECIO COLL. Barcelona

FALLOS EN PS 2.

Buenas Yen, leo la revista desde el primer número (no es peloteo), tengo una PSX y una N64, y tengo pensado comprarme una consola a final de año, y por ello tengo algunas dudas: - He leído por ahí que algunos juegos de Dreamcast incluyen opción de 60Hz, ¿significa eso que no se puede jugar a todos los juegos en ese formato?
Efectivamente, hay algunos que incluyen esa opción y otros que no. Además, luego también depende de tu televisor, si es muy antiguo probablemente no admita ese formato.
¿Es verdad que la PS2 ha tenido muchos problemas en Japón?
Bueno, ha tenido algunos, con las tarjetas de memoria y al cargar algunas películas de DVD, pero parece que ya se están solventando. Además, Sony confirmó en el E3 que las máquinas que lleguen a Europa no tendrán ninguno de esos problemas.
¿Sobre qué fecha saldrán Dolphin y X-Box?
No hay nada concreto. Será a lo largo del 2001, pero no te puedo decir exactamente cuándo.
¿Funcionará bien el módem de DC en juegos como Quake 3?
Claro, precisamente ese será uno de los juegos insignia de Dreamcast en su sección online. En Los Angeles había un simulacro con varias consolas conectadas a través de red y funcionaba de maravilla.

Payasal

JUEGOS DREAMCAST.

Hola Yen, me llamo Pedro y tengo una DreamCast desde hace menos de una semana, y aquí están mis dudas. ¿Me puedes recomendar algún juego que sea de resolver misterios, muy difícil?
Supongo que te refieres a alguna aventura gráfica. De momento no hay ninguna, aunque en unos meses tendrás Stupids Invaders, muy en la línea de Discworld. De todos modos, puedes probar con Resident Evil Code Veronica, donde en cierto sentido también debes resolver misterios, o Ecco The Dolphin, que si buscas un juego difícil, es el más indicado.
¿Sabes algo sobre Nights para Dreamcast?
De momento no hay nada.
¿Soul Calibur o Dead or Alive 2?
Uf, si te gusta la lucha yo me quedaría con los dos, pero si tengo que elegir, Soul Calibur me parece mejor juego.
¿Que tal el Tomb Raider IV sabiendo que te gusta el juego y parece ya algo repetitivo?
Vamos a ver, ¿te gusta el juego o te parece algo repetitivo?. TR IV está muy bien, aunque desde luego mantiene el mismo estilo de toda la saga.
¿Hay Visual Memory de más bloques?
No.
¿Cuantas Dreamcast se han vendido en nuestro país?
De momento cerca de 100.000.
¿Konami y EA programarán para Dreamcast?
Konami ya lo está haciendo (Deadly Skies, Track & Field, The Mummy…) y EA de momento sigue sin pronunciarse al respecto.
¿Los programadores ahora mismo para que formato les resulta más fácil crear los Juegos?
Ahora mismo tanto PlayStation como Dreamcast son los formatos para lo que es más sencillo programar. Parece que PS 2 plantea muchos más problemas.
¿Cuantos Juegos son compatibles con 4



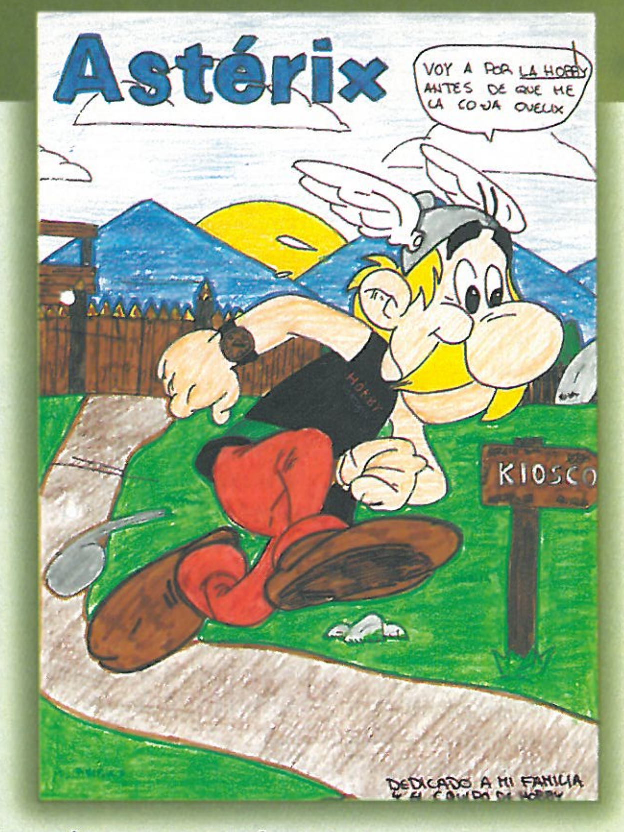
CARLOS CASADO FREIRE. Pontevedra

mandos?
Pues muchos hombre, Re Volt, la mayoría de los deportivos, Chu Chu Rockets, Red Dog, los de lucha libre, Toy Commander...
¿Juegos de Coches decentes (Que no sea Sega Rally 2)?
Pues ahora mismo tienes uno muy bueno, que es V-Rally 2, y en un lado más arcade, Speed Devils. Ahora bien, en septiembre tendrás el JUEGO de coches, el sensacional Metropolis.
¿Cuanta potencia están aprovechando de Dreamcast ahora mismo y con cual Juego?
Ya sabes que esto de los porcentajes es muy complicado. Te puedo asegurar que la máquina está todavía por explotar, pero hemos visto un buen ejemplo de sus posibilidades con Code Veronica, y en breve lo veremos con Shenmue, Metropolis, Virtua Tennis, etc. Sinceramente, no te puedo hablar de cifras concretas, pero mi sensación es que la máquina puede todavía dar mucho más de sí.

Pedro Cristobal Gil Caballero (Murcia)

FUTURO DE DREAMCAST.

Hola Yen: Os llevo leyendo desde el número 1 (excepto por un lapso de un año allá por la muerte de Mega Drive) Soy un usuario preocupado de Dreamcast (en realidad tengo todas las consolas que hay y han habido y todas son buenas), ante la salida de Playstation2, yo ya he jugado con ella y no creo que haya tanta diferencia entre una y otra consola, pero lo que sí se es que la fama acumulada de Playstation, por lo menos por estos lares, va a tener mucho que ver con el resultado de la batalla. Mis preguntas son las siguientes:
¿ tiene dreamcast posibilidad de ser ampliada mediante algún puerto por un lector de dvd o algún otro potenciador?
Como ya os comentamos el mes pasado, ya se ha presentado el prototipo de DVD para Dreamcast. De todas formas, estoy totalmente de acuerdo contigo en que no hay apenas diferencias entre una y otra consola, así que no creo que Dreamcast necesite ahora mismo nada para equipararse con PS 2.
¿ hay previstos nuevos lanzamientos para Dreamcast (Shenmue aparte) con verdadera relevancia para competir con Metal Gear 2 y el aluvión de herederos de juegos de la actual playstation que aparecerán en la nueva consola?
Vamos a ver, lo de Metal Gear 2 es un caso a parte, porque Hideo Kojima es un genio, y se ha decantado por PS 2 como lo podía haber hecho por otra consola y entonces sí se podrían comparar los resultados.



RAÚL J. CARDONA MARTÍNEZ. *Valencia*

Dejando a un lado este juego, yo plantearía la pregunta al revés, y lo que hay que ver es si PS 2 va a tener juegos que puedan compararse a Shenmue, Virtua Tennis, Metropolis, Black & White, Phantasy Star Online , o Resident Code Veronica.
¿ Crees que Illbleed superará a Resident CV?
He visto muy poco de Illbleed, pero lo va a tener difícil, porque Code Veronica es una auténtica maravilla.
¿Que tal va por ahora en Japón la cosa? me refiero a ¿ está decayendo la venta de unidades de Dreamcast o por el contrario se mantiene constante ?
En Japón parece que ahora la batalla la está ganando PS 2. Dreamcast empezó muy fuerte, pero ahora su ritmo de ventas es más lento. Aunque claro, ya sabes que los japoneses siempre van a por lo último.
¿Es cierto que hay un Dino Crisis previsto en DC?¿ Si es así "pa" cuando?¿Conversión o totalmente nuevo?
Parece ser que sí, que habrá uno en DC, pero no te puedo dar más información al respecto.
Por ultimo ¿ Algo esperanzador que comunicar a la gente que, como yo, teme por el futuro de una gran consola como sin duda es DC?
Te voy a decir una cosa. En el E3 la sensación general es que Dreamcast fue la gran vencedora. El catálogo de juegos que se aproxima es inmenso y de enorme calidad, su precio es más competitivo que el de su más directa rival, lo de internet y los juegos online empieza a funcionar y ya se ha visto las posibilidades de ampliación de la consola con la unidad de DVD, el Zip y el nuevo VMS. Creo

Opinión

REPORTAJE TÉCNICO

Estoy muy disgustado con el reportaje, en el que comparabais la Dreamcast y la PlayStation 2, concretamente con el Dead or Alive 2. Me fastidia que no haya habido un reportaje exhaustivo para desentrañar el hardwarre de Play2 y Dreamcast. ¿Cómo es posible que moviendo 6 veces más polígonos que DC el modelado de los escenarios y luchadores sea un calco en las dos versiones de DoA2? ¿Y las texturas? ¿Cómo es que con 32 MB de RAM las texturas son casi iguales?
Aunque sé que lo importante son los juegos, agradecería un reportaje sólo de hardware como el de los primeros de HC. Porque muchos leemos HC y un reportaje de este nivel no molestaría a nadie, ya que no sacan consolas cada día.

Xavier Bergua Cortada (Barcelona)

que son razones más que suficientes para confiar en un futuro brillante para esta consola.

TheAlmondBreaker from Cai city (Cádiz)

DESDE AMÉRICA.

Hola Yen, la revista está excelente y quiero hacerte algunas preguntas(o para que te escribo??).

Quisiera saber si el pocket station es para PSX o va a ser para el PSX2?

Va a ser para PS 2, aunque todavía no haya nada sobre el tema.

Ordéname por favor estos juegos:(de carreras) Colin Mcrae Rally, V-Rally2, Ridge Racer Type4. (De peleas) SF Alfa3, Marvel vs. Street Fighter.

Ya decía yo que llevábamos mucho tiempo...y encima de dos géneros, por si me parece poco. En fin, te responderé porque escribes desde muy lejos. A ver, de los de carreras, RR T4, Colin y V- Rally 2 (pero ten en cuenta que ahora hay dos juegos de coches mejores, Colin 2 y GT 2). En cuanto a la lucha ,me quedo primero con Sf Alpha 3, yo creo que es el mejor juego de lucha 2D que hay para PSX.

¿Ustedes saben que acá en América también tienen muchísimos lectores???

Pues no, no lo sabía, así que gracias por decírmelo. Un saludo para todos los lectores americanos de parte de los que hacemos esta revista.

Luis F. Machado Asunción, (Paraguay)

EL FUTURO DE DOLPHIN.

Hola, me llamo Alex y os escribo para ver si podríais resolverme algunas dudas que me han surgido en los últimos días. Tengo una Nintendo 64 y me gustaría saber la fecha y precio definitivo de Perfect Dark y del nuevo Zelda.

Perfect Dark ya lo habrás visto este mes, está ya a la venta y vale 10.490, en cuanto a Zelda llegará en Diciembre, pero el precio no te lo puedo asegurar. Ponle en torno a las 9.000 ptas.

Capcom ha realizado los mejores juegos de lucha para Play Station (Tekken) y Dreamcast (Soul Calibur), y me pregunto si hará también para Dolphin otra obra maestra dentro de este género.

Todavía no te puedo adelantar nada, pero yo espero que la lucha si triunfe en Dolphin al contrario de lo que ha pasado en N64.

Ya que el Zelda de la Dolphin no hará su aparición hasta dentro de bastante tiempo, quisiera saber si se rumorea la participación de Shigeru Miyamoto en algún juego para Dolphin que no sea el Mario.

Como siempre, Miyamoto está participando, directa o indirectamente, en gran parte de software que saldrá para Dolphin. Eso incluye Zelda, Mario y el resto de lo grandes juegos que sean programados dentro de la propia Nintendo.

Y por último, me gustaría saber si los problemas que está teniendo Microsoft en los últimos tiempos, harán peligrar de alguna forma el desarrollo de la X-Box, o si éste está completamente asegurado.

Pues es una pregunta que se hace mucha gente. Desde luego que los problemas que afecten a una compañía pueden repercutir en el lanzamiento de un proyecto, sobre todo en el apartado económico, pero desde Microsoft no ha salido ni una sola declaración diciendo que el proyecto X Box esté en peligro. De hecho en el E3 realizaron la presentación manteniendo la fecha de salida para el 2001.

Alex Barrero San Sebastián (Guipúzcoa)



INDALECIO JOSÉ GÓNGORA FERNÁNDEZ. Almería

Opinión

REGLAS PARA EL «USUARIO 10»

1: Calienta el ambiente criticando en algún aspecto a todas las nuevas consolas, para así presumir ante los colegas más tarde lo mucho que lo avisaste si se produce algún fracaso.

2: Aunque te rebosen las dudas, en el momento que compres un soporte se convertirá en el que siempre habías soñado y absolutamente nunca te mostraste indeciso.

3: Como es nueva, no dejes de presumir con las páginas de publicidad donde se muestren las comparaciones técnicas con otras máquinas. Así que pasen unos años, los cuadros pasarán a ser artimañas de marketing.

4: Si no se traducen los juegos no se te olvide recordar lo mucho que mejoraron tus notas en inglés, y que no te quede comentar lo de "idioma con más posibilidades".

5: Si los precios de la competencia son elevados, son unos timadores; si lo son tus juegos, "la calidad se paga". Si por el contrario son los otros los que poseen precios baratos, es que se hunden en la miseria; si pasa por tus territorios es que se piensa en los usuarios.

6: Y por último, no lo olvides: los juegos de rol son un aburrimiento, los de lucha muy violentos y los deportivos monótonos si no abundan en tu consola.

PD: Repetir el proceso en cada nueva generación.

Roberto Carrera Hernández (Pontevedra)



AURA DELGADO. Terrasa (Barcelona)

PROGRAMACIÓN EN PS2

Saludos Yen, tengo una PSX y unas preguntas sobre su sucesora PS2. ¿Qué me puedes decir sobre los rumores de la difícil programación para PS2?

Pues que son totalmente ciertos. Todos los programadores coinciden en señalar que PS 2 es una máquina muy difícil para programar. Y aunque algunos parecen no darle importancia, otros empiezan a desesperarse porque los tiempos de desarrollo aumentan considerablemente. Sony admite esta dificultad, pero ellos aclaran que esto supondrá un reto, de forma que los equipos de programación redoblarán sus esfuerzos para hacer juegos aún mejores. Esa es su versión, que como te digo no todos comparten.

¿Y del mal funcionamiento del DVD?

Ese fue un problema que surgió en Japón con las primeras máquinas, pero parece que ya está solucionado

En internet he leído que PS2 solo tiene 1MB para texturas (contra los 20MB que tiene DreamCast). ¿Es esto cierto? ¿Como se puede ver afectada la PS2?

Bueno, esa es una teoría que también he oído, pero cuya explicación es un tanto compleja y confusa. Como siempre os digo, no hay que dar demasiada importancia a ese tipo de cuestiones técnicas y sí a la calidad que ofrecen los juegos. Estoy seguro que esa teoría no es del todo cierta, puesto que las variables en la programación son infinitas, y la base de esa teoria tiene poco fundamento.

Cambiando de tema: ¿Hay a la venta alguna banda sonora de los FFVII y/o FFVIII? ¿Donde la puedo encontrar?

Sí, las hay, y las podrás encontrar en alguna tienda de importación de las que aparecen al final de la revista. Eso sí, ve preparando 9.000 pelas del ala para cada una.

Carles Bineфa.(Barcelona).

LAS CARTAS DE YEN.

Hola yen me llamo Daniel, tengo unas preguntas para ti, a ver si de una vez me las contestas, soy poseedor de una PlayStation y de una futura PS22,bueno vamo´ pa´ allá como diría Trueno. ¿las cartas que contestas son las que te mandan en el mes o las seleccionas tú del montón acumulado?

Ojalá solo me mandarais las que aparecen en la revista. Mira majo, cada mes me tengo que leer cientos de cartas e emails, es decir, todas las que llegan, sin excepción. De todas ellas trato de seleccionar las más interesantes, las que no repiten preguntas anteriores y al mismo tiempo intentar que se hable de todas las consolas. Te puedo asegurar que es una labor muy dura que no hay recompensa que la compense.

Ahora que tenéis la PS 2¿cual es mejor en cuanto a gráficos? Dímelo sin rodeos.

Mira, como os he dicho cientos de veces no hay argumentos concretos para afirmar que una ofrece mejores gráficos

de otra, dejando a un lado las características técnicas. Yo te puedo decir que viendo las dos apenas noto diferencia entre una y otra. Veo juegos mejores gráficamente que otros, pero tanto de una como de otra consola. Créeme, de lo que he visto hasta ahora, las dos se encuentran a un nivel similar.

En juegos como FF8 o RE3 que sólo son poligonales los personajes ¿porqué no se utiliza todo el potencial de la consola (tengo entendido que mueve unos 400.000) para crear unos personajes mucho mejores?

¿Acaso no te parecen buenos? Ten en cuenta que el potencial de la consola hay que dividirlo en diferentes aspectos gráficos, y aunque los escenarios sean renderizados, hay que contar con las texturas, los efectos de luz, la velocidad de movimiento, etc. Ten por seguro que los programadores intentan siempre hacerlo lo mejor posible. Además, los límites también llegan por el lado del software, puesto que no van a emplear 8 CD's para que un juego luego cueste 25.000 ptas ¿no crees?

¿Cuantos polígonos mueve la n64?

Creo recordar que entre 500 y 600 mil. ¡Pero por qué diablos os preocupan tanto esas cuestiones, si lo importante son los juegos!

¿ el dvd de la ps2 es digital de sonido e imagen?

Sí.

¿en los puertos USB se pueden conectar impresoras y escaners de pc o tienen que ser de Sony?¿para que sirve la salida de minidisc?

El puerto en sí es universal, pero el accesorio en cuestión debe ser compatible con la máquina. Es de esperar que Sony lance sus propios accesorios. La salida del minidisc sirve para conectar un minidisc, lince.

¿Es verdad que los juegos valdrán 12 y 13000 pelas?

No es seguro. En Los Angeles se habló de 8 y 9000 ptas aunque se advirtió que los juegos en DVD serían más caros. Habrá que esperar para confirmarlo.

¿Porque hacen los juegos tan cortos como RE3, Driver, Crash3, el primero me lo pase en 2 días, el segundo 2 días y el tercero 1 día,el único que me ha durado bastante es el FF8 poco menos que un mes.(no es mentira ¿eh? aunque no os lo creáis)

Bueno, bueno, tú eres un poquito fantasma., ¿no?. En cualquier caso, es por la razón que te explicaba antes. RE 3 es un juego alucinante, pero es tal su calidad, requiere tanta memoria y su coste de producción es tan elevado que habría que lanzar más CD's para aumentar su duración, con el aumento de precio que eso supondría

Daniel.



MIRIAM MATAS AGUILAR. Barcelona

Opinión

LOS DEFECTOS DE PLAYSTATION 2

Habéis hablado de PlayStation 2 como la "mayor estrella de la nueva generación". Leyendo y comprendiendo sus prestaciones, deberíais saber que su diseño es deprimente (lo cual le ha costado el puesto a Ken Kutaragi, su diseñador jefe). PlayStation 2 es un hardware muy mal equilibrado, con defectos demasiado fuertes, como son la cantidad de memoria de vídeo, la ausencia de un acceso a Internet de entrada, la no inclusión de 4 entradas para mandos, o la carencia de un sistema de sonido por hardware decente para lo que se supone que es una consola de nueva generación.

Es bien sabido que los desarrolladores se han quejado de la dificultad de programación de PlayStation 2. Y también el precio es un factor fundamental, y hay que decir que PlayStation 2 ofrece juegos de calidad similar a los de Dreamcast costando más del doble, tanto en la consola como en los juegos, con tarjetas de memoria más caras, necesitando la compra de un adaptador para 4 jugadores, y ofreciendo reproducción de DVDs en vez de Internet (¿qué es más importante?). Para colmar la situación, el acceso a Internet de PlayStation 2 llegará muy tarde.

Por estas razones, y por muchas otras que me resultarla imposible exponer sin hacer interminable este mensaje, creo que PlayStation 2 no es la mejor opcoÛn de la nueva generación.

Wiseman (e-mail)

LANZAMIENTOS PSX

Hello, yen. tengo una Play, una N64, una GBC, GB, Super Nintendo, Nes y Master System, tengo un par de preguntas: ¿llegará el juego de N64 en el que hablas a pikachu (Hey You, Pikachu!)?

Pues no te lo puedo asegurar, porque por su especial mecánica es difícil de trasladar a nuestro idioma.

¿El Perfect Dark vendrá doblado y traducido al español? ¿y el zelda majora's mask?

Como has visto este mes, Perfect Dark viene subtitulado, y confiemos en que Zelda haga lo mismo.

Ordéname estos juegos de mejor a peor, ordénamelos y no me pongas excusas: Zelda: Ocarina of time, Metal Gear Solid, Final Fantasy

8, Mario 64, Goldeneye, y no me digas que son obras maestras, eso no me vale, quiero que me los ordenes.

¿Así que esas tenemos? Pues lo siento majo, pero para mi todos esos juegos son obras maestras sin discusión, así que cualquier tipo de comparación entre ellas es odiosa. Ordénatelos tú.

¿ Llegará el Pokémon Snap a España?

Sí, y lo hará en un par de meses.

¿Va a salir para la Play algún juego que merezca la pena que no sea el Final 9 o el Dino Crisis 2?

No uno, sino muchos. Así a bote pronto me salen, Koudelka, Parasite Eve II, Vagrant Story, Soul Reaver 2, Alone in The Dark, Driver 2...echa un vistazo al reportaje de este mes y te convencerás.

Alejandro Cacho

RECREATIVAS

Buenas Yen, ¿qué tal? me imagino que bien después de vuestro garbeo por el E3, de donde, como siempre, nos trajisteis la mejor información (y las mejores fotos de las azafatas). Bueno, al grano. Soy un gran aficionado a las coin-op de Sega y tengo una PSX y una DC, además de unas cuantas preguntillas sobre la última generación de consolas que espero sepas contestar:

He visto las imágenes del juego de Dreamcast de la recreativa Ferrari 355 de Sega y he alucinado con ellas, pero me pregunto si Sega ha renunciado ya a la conversión de recreativas por tiempo de aparición más antiguas que esta, como podrían ser "Daytona USA 2" o "Sega Super GT", a las que soy un gran aficionado. Si fuera así sería una auténtica pena.

De Daytona no se ha hablado nada ni tampoco de Sega Super GT, que por supuesto no tiene nada que ver con el Sega GT del que ya os hemos hablado y que saldrá en Noviembre. Pero bueno, yo no las descartaría definitivamente.

Siguiendo con el tema de recreativas, ¿se sabe ya algo del shoot´em up "Lost World: Jurassic Park II", que en su día prometió Sega para DC?

Acabará saliendo, pero de momento no se sabe la fecha.

¿Cuál es el mejor simulador de vuelo en Dreamcast actualmente? ¿Qué me puedes contar de él? ¿Alguno bueno en el horizonte?

El mejor ahora mismo es Deadly Skies, y en Los Angeles se presentó Aerowings 2, que no tenía mala pinta.

En lo referente a mi PSX, a la cual no he dejado aún de lado, ¿importarán a España los RPG "Valkirie Profile" y "Breath of Fire IV"?

Breath of Fire IV llegará de la mano de Virgin, pero de Valkire Profile todavía no he oído nada.

Por último, y esto es una sugerencia más que una pregunta, ¿por qué no recuperáis las listas de éxitos de la sección Arcade Show como hace años?

Admitimos tu sugerencia y pensaremos en ella, pero ten en cuenta que las eliminamos porque los salones son muy diferentes y cada uno tiene sus propias máquinas, y por tanto sólo están disponibles para los que viven en ese barrio o en esa ciudad. De todos modos, pensaremos la forma de hacer algo similar, te lo prometo.

Iker

MÁS POKÉMON

Hola Yen, soy el Juanjo y tengo la Play, la N64 y la Game Boy, y quiero que me respondas a las siguientes preguntas.

¿Es cierto que lo único que te dan tras haber conseguido los 150 Pokémons es un simple diploma?

No, también llega la tuna y te canta el "Clavelitos de mi corazón".

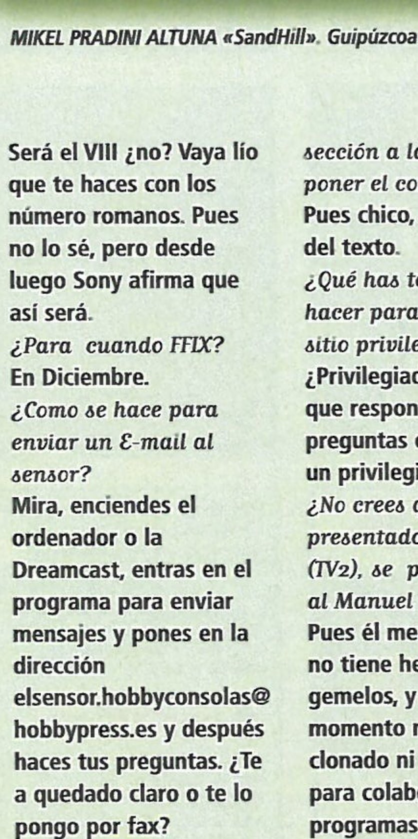
¿Que ha pasado con las versiones Oro y Plata, porque no las veo en las listas de los más vendidos en Japón? ¿Para cuando en España?

Pues pasa que ya han salido hace tiempo y ya los han comprado todos, los tios ansiosos. Salieron en Navidades y vendieron la friolera de 8 millones de unidades. Por eso ahora ya no están en las listas del los más vendidos. A España llegarán el año que viene.

¿Como es que en el Stadium hay un sitio para el Pokémon 151?

¿Ah? Tendrás que adivinarlo.

¿Crees que The legend of Dragoon podrá superar al FFXIII?



MIKEL PRADINI ALTUNA «SandHill». Guipúzcoa

Será el VIII ¿no? Vaya lío que te haces con los número romanos. Pues no lo sé, pero desde luego Sony afirma que así será.

¿Para cuando FFIX?

En Diciembre.

¿Como se hace para enviar un E-mail al sensor?

Mira, enciendes el ordenador o la Dreamcast, entras en el programa para enviar mensajes y pones en la dirección elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es y después haces tus preguntas. ¿Te a quedado claro o te lo pongo por fax?

¿Donde se indica la sección a la que quieres poner el comentario?

Pues chico, al principio del texto.

¿Qué has tenido que hacer para estar en este sitio privilegiado?

¿Privilegiado?, ¿tú crees que responder miles de preguntas cada mes es un privilegio?

¿No crees que uno de los presentadores del Rondo (TV2), se parece mucho al Manuel Del Campo?

Pues él me asegura que no tiene hermanos gemelos, y que de momento no le han clonado ni tiene tiempo para colaborar en programas de televisión.

Juanjo.

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.





DISTRIBUCION A TIENDAS VIDEOCLUB

SOMOS MAYORISTAS DE PELICULAS DE VIDEO CON DESCUENTOS INCREIBLES, TAMBIEN DE VIDEOJUEGOS, ACCESORIOS NACIONALES Y IMPORTACION

TE OFRECEMOS TODAS LAS PELCULAS VHS DVD Y VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO PARA INAGURACIONES O AMPLIAR TU CATALOGO

ENVIOS A TODA ESPAÑA

24h URGENTE

96 652 61 21





STAR WARS JEDI POWER BATTLES 6.990 · COLIN McRAE 2 8.490 · MEDIEVIL 2 4.990 · DRAGON VALOR 4.990






TOMBI 2 4.990 · MICRO MANIACS 7.990 · A SANGRE FRIA 7.490 · Legend of Legaia 4.990 · F1 RACIN CONS · NEED FOR SPEED 2000 7.990 · EURO 2000 7.490 · MANAGER DE LIGA 8.490



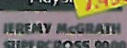


ISS PRO EVOLUTION 8.490 · RESIDENT EVIL 3 8.490 · EVERYBODY´S GOLF 2 4.990 · DRACULA CONS · TOY STORY 2 8.490 · RUGRATS STUDIO TOUR 8.490 · MARTIAN GOTHIC CONS · TELENECOS RACEMANIA 4.990











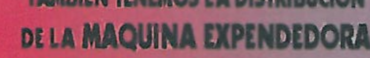


GRAN TURISMO 2 8.490 · RESIDENT EVIL SURVIVOR 8.490 · JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 7.490 · ROAD RASH JAIL 7.490 · MAGIC RACING TOUR CONS · CRASH BANDICOON 3 3.990 · SPYRO 3.990 · ESTO ES FUTBOL 3.990



MEMORY CARD 1Mb	1.395
RF UNIT	1.995
VOLANTE itec	9.990
MANDO DIGITAL	1.390
DUAL SHOCK itec	2.990
DUAL SHOCK itec s.p.	3.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK	19.900
DREAMCAST +juego+internet	39.900
NINTENDO 64	14.900
GAMEBOY poquet	7.990
GAMEBOY color	12.490



TAMBIEN TENEMOS LA DISTRIBUCION DE LA MAQUINA EXPENDEDORA PELICULAS VIDEO DVD Y VIDEOJUEGOS



ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

-PSX -DREAMCAST
-PC CD-ROM -NINTENDO 64
-GAME BOY -PSX 2











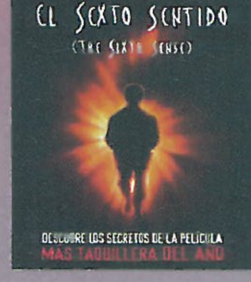

Ven a tu VIDEO-MANIA mas cecano y mira nuestras ofertas exclusivas en TELEFONIA MOVIL

*PACKS *TARJETAS RECARGABLES

*ALTAS A PARTICULARES Y EMPRESAS

Si tienes experiencia de COMERCIAL y quieres trabajar con nosotros llamanos 96 652 61 21

ALQUILER DE PELICULAS VHS Y DVD


SI TIENES UN VIDEOCLUB

INFORMATE COMO CONSEGUIR PELICULAS VHS y DVD AL MEJOR PRECIO. Envios a toda ESPAÑA

¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA O YA LA TIENES ABIERTA?

LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE UNIRTE A LA CADENA CON MAYOR CRECIMIENTO.

Linea atención Franquicia:

96 652 61 21

www.video-mania.net

video-mania@ole.com

Envio de pedidos a domicilio:

Por Teléfono: 96 652 61 21

Lunes a Sábados 10:00h a 20:00h

Por Fax: 96 652 6121

Por e-mail: video-mania@ole.com

Recibiras tus pedidos con portes Pagados. (Solo particulares)

ENVIOS A TODA ESPAÑA

Recibiras tu pedido en un plazo 24/48 horas

Para pedidos inferiores a 5.000 ptas los portes seran:

Españo peninsula: 595 ptas Baleares: 795 ptas

*Precios validos salvo error tipografico o fin de existencias.

VEN A TU TIENDA VIDEO-MANIA MAS CERCANO

V- = VHS
VD- = VIDEOJUEGOS
D- = DVD

ALBACETE

VD- D- ALMANSA: C/.Dr.Manzaneda 2 Tel. 967 31 22 63
D- VD- V- HELLIN: C/.Coniliaut Valera 6 Tel. 967 17 60 04
D- VD- V- VILLARROBLEDO: C/.Graciano Atienza 10 Tel. 967 14 64 43

ALICANTE

D- VD- V- ALCOY 1: C/.Hispanidad 22 Tel. 96 65 2 61 21
D- VD- V- ALCOY 2: C/.Musico Gonzalo Blanes 41 Tel. 96 554 81 33
D- VD- V- ALTEA DEL PI: Avda.Oscar Espla 12
D- PLAYA DELALBIR Tel. 96 686 70 81
VD- V- MURO DE ALCOY: C/.Virgen Desamparados 34 Tel. 96 553 20 64
D- VD- V- IBI: Avda.de la Paz 33 Tel. 96 655 10 49
D- VD- V- NOVELDA: C/.Maestro Ramis 40 Tel. 627 41 20 88 NUEVA TIENDA

ALMERIA

D- VD- V- STA.MARIA DEL AGUILA C/.Andalucia 24 Tel. 655 28 24 79

BARCELONA

VD- C/.Obispo Sivilla 40 Tel. 93 417 41 86
D- VD- V- TORELLO Avda.Monserrat n17 Tel. 696 12 52 83 PROXIMAMENTE

CUENCA

D- VD- C/.Teniente Gonzalez s/n Tel. 969 22 14 53

GERONA

D- VD- V- LLORET DE MAR C/.Costa de Carbonell 57 Tel. 927 360 892 NUEVA TIENDA

GRAN CANARIA

D- VD- LAS PALMAS: C/.Leon y Castillo 337 Tel. 928 29 60 35
VD- SAN FERNANDO: DE MAS PALOMA Urb.La Rosaleda Blq.15 3ºa Tel. 928 76 31 94

HUELVA

D- VD- V- Avda.Galaroza 1 Tel. 636 67 90 77
VD- PUNTA UMBRIA: C/.Ancha 115 Tel. 666 31 42 52 NUEVA TIENDA

MURCIA

D- VD- V- C/.Vista Alegre 22 Tel. 968 93 02 56 NUEVA TIENDA
D- VD- V- ALHAMA DE: MURCIA C/. San Pedro 2 Tel. 616 06 14 76 PROXIMAMENTE
D- VD- V- CABEZO DE: TORRE C/.Carmen 32 Tel. 968 30 73 64
D- VD- V- ESPINARDO: C/.Calvario 1 Tel. 968 30 80 21
VD- LORCA: Avda.Europa 2 bajo Tel. 968 47 31 60
D- VD- V- MOLINA DE: SEGURA C/.Gran Via,Esquina San Esteban Tel. 968 64 32 06
D- VD- V- LAS TORRES DE: COTILLA C/.Mula 52 Tel. 606 593 943 NUEVA TIENDA

MADRID

PROXIMA INAGURCION

NAVARRA

D- VD- V- TUDELA: C/.Aranaz Civiles 13 Tel. 948 826 728 NUEVA TIENDA

PAMPLONA

D- VD- V- Avda. La Rioja 6 bajos Tel. 696 359 591 NUEVA TIENDA

TARRAGONA

VD- D- BONAVISTA: C/.Ventidos 36 Tel. 977 54 06 02
D- VD- V- TORREFORTA: Plza.Nou Centre Blq.3 Esc.1 Tel. 977 54 00 71
VD- VILASECA: C/.Mayor 24 Tel. 977 39 45 65

SEVILLA

D- VD- V- ESTEPA: C/.Gilena 12 Tel. 629 63 52 56

TERUEL

D- VD- V- ALCAÑIZ: C/.Belmonte de San Jose 11 -1º Tel. 978 83 04 30

VALENCIA

D- VD- V- LLOMBAI: C/.Maestro Torres 8 Tel. 96 235 03 88




BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa juegos usados
todos los precios I.V.A. incluido. válidos excepto error tipográfico
ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 50 72 69
ALBACETE
¡¡PROXIMA APERTURA!!
Calle Nueva,47-02002-ALBACETE
Telf. 967 19 31 58
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLIN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62
ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99
CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN 02001-GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49
TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Vía Marques de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75
VIZCAYA
¡¡PROXIMA APERTURA!!
Avda. Antonio Miranda,3
48902 - BARACALDO - VIZCAYA
Tlf. 94 418 01 08
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MAS CERCANA
¡LAS ULTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
PLAYSTATION + DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + 1 MANDO +MEMORY CARD 1Mb 22.490
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD +MEMORY CARD 1Mb 23.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990
GAME STATION 5.990
VOLANTE SPEEDSTER 12.490
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
VOLANTE TOPDRIVE 2 10.990
McLAREN STEERING WHEEL DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES 11.990
VOLANTE STRING RAY TURBO 10.990
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
PISTOLA FALCON con puntero laser retroceso y pedales 8.490
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
DUAL SHOCK 4.500
VISION PAD 1.490
DUALFORCE JOYPAD 2.790
MEMORYCARD 1Mb 1.490
MEMORYCARD 1Mb PELIKAN 1.390
MEMORYCARD 4Mb 2.990
MEMORYCARD SONY 2.100
A SANGRE FRIA 7.490
ALUNDRA 2 7.490
ARMORINES 7.990
BARÇA MANAGER 2000 6.490
BEATMANIA INCLUYE MANDO ESPECIAL 11.490
COLIN McRAE RALLY 2.0 +CAMISETA AL HACER TU RESERVA 8.490
DESTRUCTION DERBY RAW 7.490
DRACULA 7.490
DRAGON VALOR 4.490
FRONT MISSION 3 7.490
GEKIDO 7.490
GHOUL PANIC 6.990
GALERIANS 7.490
JACKIE CHAN 4.490
JEDI POWER BATTLES 6.490
LEGEND OF LEGAIA 4.490
MAGICAL RACING TOUR 7.490
MANAGER DE LIGA 8.490
MARRANOS EN GUERRA 7.490
MARTIAN GOTHIC CONSULTAR
MEDIEVIL 2 4.490
MICRO MANIACS 7.490
NEED FOR SPEED PORSCHE 7.490
PRINCE NASEEM BOXING 8.490
RADIKAL BIKERS 4.490
RESCUE SHOT 4.490
RE SURVIVOR 8.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
RONALDO V FOOTBALL 7.490
STREET FIGHTER EX3+ 7.490
SYPHON PHILTER 2 6.490
TOMBI 2 4.490
TOSHINDEN 4 7.490
VARGANT STORY 7.490
WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION 3.990
PLATINUM
BUGS BUNNY 3.990
COLIN McRAE RALLY 4.490
CRASH BANDICOOT 3 3.490
DINO CRISIS 3.990
ESTO ES FÚTBOL 3.490
FINAL FANTASY VII 3.490
GRAN TURISMO 3.490
HERCULES 3.490
METAL GEAR SOLID 3.990
RESIDENT EVIL 2 3.990
SPYRO THE DRAGON 3.490
TEKKEN 3 3.490
TOCA 2 4.490
TOMB RAIDER III 4.490
V RALLY 2.490
V RALLY 2 4.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

RRE A TU TIENDA GAMEshop MAS CERCANA
AS ULTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158

Dreamcast

GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

DREAMCAST+1MANDO +DISCO DEMO +DISCO DEE EXPLORACIÓN HU CHU ROCKET (juego online) 39.900

4WHEEL THUNDER 8.490	BUST A MOVE4 5.490	CRAZY TAXI 8.490
DEAD OR ALIVE 2 8.490	ECCO THE DOLPHIN 8.490	EVOLUTION 8.490
FUR FIGHTERS 8.490	MDK2 8.490	SILVER 8.490
SOUL CALIBUR 8.490	STREET FIGHTER ALPHA 3 8.490	TIME STALKERS 8.490
TONY HAWK SKATEBOARDING 8.490	V RALLY 2 EXPERT ED. 8.490	WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION 8.490
ZOMBIE REVENGE 8.490	DRAGON BLOOD 6.490	NHL 2K 8.490

EAMCAST NTROLLER .990
VISUAL MEMORY 4.990
VIBRATION PAK 3.990
A BOX .990
SCART CABLE 3.990
CONTROLLER EXTENSION CABLE 1.990
ARCADE STICK 7.990
DREAMCAST KEYBOARD 4.990
STRO PAD 4.490
QUANTUM FIGHTERPAD 5.490
STOLA AMCAST 990
STARFIRE LIGHTBLASTER 6.490
TARJETA MEMORY 2.990
OLANTE NCEPT 4 14.490
VOLANTE V3FX 10.490

RESIDENT EVIL CODDE:VERONICA 9.490

GAME BOY pocket COLOR

POKEMON AMARILLO (EDICION ESPECIAL PIKACHU) 5.990
POKEMON ED. ROJA 5.990
POKEMON ED. AZUL 5.990

24h LEMANS 5.490	ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX 5.490	DRIVER 5.490	KONAMI Coll.3 4.990
MARTIAN ALERT 5.490	METAL GEAR SOLID 5.490	ODDWORLD 2 5.490	RAYMAN 5.490
SPIROU 5.490	SUPER MARIO BROS. DELUXE 5.990	TOMB RAIDER 6.490	TONKA RACEWAY 5.990
TOONSYLVANIA 5.490	TOPGEAR RALLY 2 5.490	WACKY RACES 5.490	WARIO LAND 3 5.990

NTENDO 64

PERFECT DARK +CAMISETA DE REGALO AL HACER TU RESERVA 10.490

BATTLE TANX 9.490	CYBER TIGER 9.490	DAIKATANA 9.990	DONKEY KONG +EXPANSION PAK 10.990
NBA IN THE ZONE 2000 10.490	POKEMON STADIUM +TRANSFER PAK +ESTUCHE LARICEROS 12.490	TARZAN 9.490	TAZ EXPRESS 9.490

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

GANADORES CONCURSO «EA SPORTS»

10 GANADORES DEL JUEGO F-1 2000 PARA PSX

JOSE M. MAQUEDA SANCHEZ	AVILA
MOISES BEDATE TIRADO	BADAJOZ
ANTONIO J. GARCIA TATOSIAN	BARCELONA
RUFO TELLEZ DONCEL	CACERES
GUILLERMO PORTILLO GUZMAN	CADIZ
PEDRO JUAN CASTILLO TIMONER	CASTELLON
DAVID L. GARCIA DEL COSO	GRANADA
FRANCISCO OSMA REDONDO	MADRID
IGNACIO CEMBORAIN ALEMANY	MADRID
ANGEL MADRIGAL MOLINA	MADRID

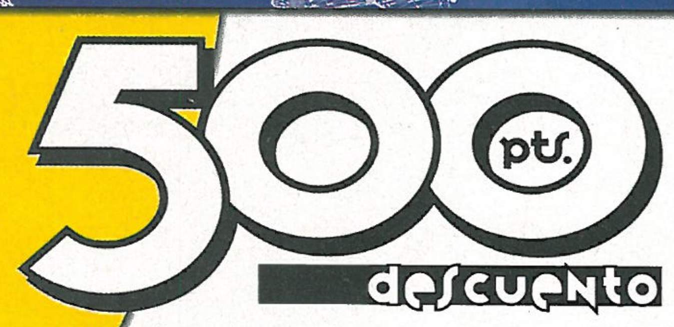
10 GANADORES DEL JUEGO SUPERBIKES 2000 PARA PSX

Mª PILAR CORCOLES NAVARRO	ALBACETE
JOSE M. SANCHEZ MORA	BARCELONA
RAMON GARCIA PUERTO	CANTABRIA
LUIS MIGUEL DIAZ BLANCO	MADRID
DAVID MARTINEZ PEREZ	MURCIA
MIRIAM AGUILAR CARPIO	MURCIA
JOSE E. PASCUAL PADILLA	MURCIA
EVA LOPEZ DALMAU	TARRAGONA
CARLOS ZARZO TORRALBA	VALENCIA
RAFAEL MARTINEZ SANJUAN	ZARAGOZA

GANADORES CONCURSO «RESIDENT EVIL 2»

40 GANADORES DEL JUEGO RESIDENT EVIL 2 PARA DC

ISAAC DANIEL DIAZ CRESPO	A CORUÑA
CARLOS CUERVO LOUREIRO	A CORUÑA
PABLO GIL PAZ	ASTURIAS
DAMARIS CUBERO LABORDETA	BARCELONA
ISIDORO ESCUDERO JIMENEZ	BARCELONA
DIEGO MARQUEZ PLA	BARCELONA
ALEXIS PEREZ RIVAS	BARCELONA
DANI RIERA RODRIGUEZ	BARCELONA
ROBERTO LETONA GONZALEZ	BURGOS
MIGUEL A. CASASOLA BALSELLS	CADIZ
JUAN FCO. PEREZ VILLOSLADA	GRANADA
MANUEL CABELLOS PORRAS	GUADALAJARA
SERGIO GARCIA DE LA VARGA	LEON
JORGE GOMARIZ SANTIAGO	MADRID
ANA ROSA CALLE CALLE	MADRID
JAVIER MARTIN TEBAR	MADRID
GONZALO VALLE RICO	MADRID
IGNACIO ARINES MENDEZ	MADRID
SERGIO EGIDO AGUILAR	MADRID
RICARDO CASAS ALFARO	MADRID
JUAN J. CRIADO MARTINEZ	MADRID
DAVID GARCIA MORAN	MADRID
MIGUEL A. MENENDEZ SANZ	MADRID
ANTONIO J. MOLIS FERNANDEZ	MALAGA
DAVID MARTINEZ PEREZ	MURCIA
Mª ROSARIO CARPIO TOVAR	MURCIA
LUIS JUAREZ ARACIL	MURCIA
FERNANDO VITAL PEREZ	NAVARRA
RODRIGO ESPINOSA DE LA FUENTE	SALAMANCA
ALEJANDRO PEÑA PEREZ	SEVILLA
ANTONIO NUÑEZ CAMACHO	SEVILLA
DAVID PARICIO BLASCO	TERUEL
GUSTAVO IZQUIERDO VALERO	VALENCIA
ELOY VILLAR ALONSO	VALENCIA
JUAN S. VIDAL BAUTISTA	VALENCIA
SIMON SANCHEZ FERRERO	VALENCIA
SONIA MURILLO PRADO	VALENCIA
EDUARDO GOMEZ CARMONA	VALENCIA
AARON FONTESTAD COLMENA	VALENCIA
JOSEBA VAQUERO GARCIA	VIZCAYA



en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente
(España Peninsular + 595 ptas, Baleares + 795 ptas)

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN ....

CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....

Dirección e-mail ....

CHBC

Compra en



www.centromail.es

los mejores productos con HOBBY CONSOLAS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98



NINTENDO64

~~3.990~~ 3.490

◯ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

TOP GEAR RALLY 2

GAME BOY COLOR

~~5.490~~ 4.990

◯ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

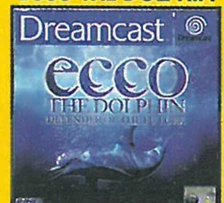
RONALDO V-FOOTBALL



~~7.490~~ 6.990

◯ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

ECCO THE DOLPHIN



Dreamcast.

~~8.490~~ 7.990

◯ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL. *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 31/07/2000 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS



¡ ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS !



OPCIÓN 2

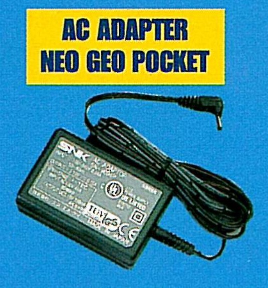
ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE



MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



AC ADAPTER NEO GEO POCKET

12 números + regalo por solo 5.400 pesetas

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO